EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO



# BURN:CYCLE

Versión doblada en castellano

***SOL CUTTER TIENE ALGO EN SU MENTE, ¡EN DOS HORAS VA A EXPLOTAR!***

La última información del robo de Sol Cutter ha ido directamente a su cabeza, al igual que el mortal virus **BURN:CYCLE**. Ahora el virus le está comiendo el cerebro de dentro a fuera. Como Sol Cutter, tú tienes dos horas para desactivar el virus usando tu cerebro, ¡mientras lo tengas!




**BURN:CYCLE** presenta secuencias de acción reales completamente digitalizadas, entornos 3D increíblemente surrealistas y un juego interactivo de una sofisticación explosiva.

***¡EXPLOTA TU MENTE!***

A MIND BLOWING GAME

PHILIPS PC/MAC CD-ROM

SERVICIO TECNICO AL USUARIO

PHILIPS (91) 528 83 12

Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63

ERBE

# COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

**Editor:**
Vicente Robles
**Director:**
Jose Emilio Barbero
**Redactores y colaboradores:**
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos
**Secretaria de Redacción:**
Margarita Manchado
**Diseño:**
Fernando de Miguel
**Jefa de producción:**
Guadalupe Gisbert
**Fotografía:**
Paco García

**Redacción, Administración y Publicidad:**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42. Fax (91) 327 26 80
**Suscripciones:**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02

**Filmación e integración:**
MONTAJE Y FILMACIÓN
**Impresión:**
COBRI
**Depósito legal:**
M. 38.456 / 1995

**Distribución España:**
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02








**Edita:**
América Ibérica
**Presidente:**
Gustavo González Lewis
**Director Gerente:**
Carlos González Galán
**Directora de Administración:**
Paloma Alvárez
**Director de Marketing:**
Manuel Fernández Palencia
**Director de Distribución:**
Alfonso Estalrrich




## Año nuevo...¿vida nueva?

Para cuando este nuevo número de Computer Gaming World esté en vuestras manos, estaremos de nuevo todos envueltos en esa vorágine de alegría, ilusión y celebraciones que son las fiestas Navideñas.

Es también momento para que, como ocurre cada año, el sector del software lúdico dedique parte de su tiempo a comprobar hasta que punto sus ventas se han correspondido con las previsiones estimadas, o bien, dicho de otro forma, a hacer balance de resultados.

Si bien espero equivocarme, no me resultaría nada extraño comprobar cómo un año más las principales distribuidoras de nuestro país quedan muy por debajo en sus cifras de ventas de lo que, en un país como España, con su nivel de desarrollo económico, y con el extenso parque de ordenadores que pueblan los hogares de muchas familias españolas, cabría esperar

Los motivos de algo tan paradójico como que a medida que el ocio informático extiende su implantación doméstica, este avance no se corresponda con un incremento sustancial en las cifras de ventas de juegos de ordenador, son numerosos y complejos, si bien algunos parecen bastante evidentes.

La lista la encabeza sin ningún genero de dudas el alto precio que los usuarios tienen que pagar para adquirir las últimas novedades del sector, factor que no se puede desligar del hecho de que, por si fuera poco, gran parte de esos títulos son editados con voces, textos de pantalla y –en más contadas ocasiones– incluso manuales en inglés. Para justificar estos dos grandes handicaps, las distribuidoras españolas aducen que, a causa de las bajas cifras de ventas, resulta prácticamente imposible amortizar los elevados costes de doblaje y traducción de cada uno de los productos a nuestro idioma.

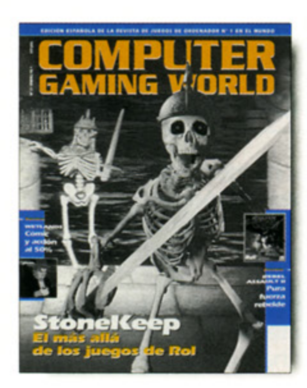
Desde nuestra posición, un poco puente entre usuarios y distribuidoras, el problema queda reducido a un tópico tristemente famoso: "la pescadilla que se muerde la cola" No se vende más por ciertos problemas, y si no se vende más no se pueden solventar esos problemas. O alguien rompe este círculo vicioso –las distribuidoras se lo deberían pensar seriamente– o a finales del 96 volveremos a hablar de esta penosa historia...

**Jose Emilio Barbero**

### Así puntuamos en CGW

| | |
|---|---|
| bajo mínimos | ● |
| pasable | ●● |
| bueno | ●●● |
| muy bueno | ●●●● |
| imprescindible | ●●●●● |

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.




***En portada:*** *StoneKeep, el alumno más aventajado de toda una nueva generación de juegos de rol, ocupa este mes la portada de nuestra revista.*



Cyberia II



Stonekeep



Rebel Assault 2





## DEPORTES



## SIMULACION



## ESTRATEGIA





## SECCIONES





**Computer Gaming World te regala en este número un fantástico juego: Fascination. Puedes encontrar sus instrucciones en la pág. 51**



"El no va más para dar rienda suelta a toda tu tensión reprimida"

- PC Power

"Este podría ser el juego que desplace a Quake y a Doom, y lo más importante, que cambie el nombre del género Doom al género Nukem"

- Game Master

"La flexibilidad de la engine Build significa que se podrá hacer casi todo en Duke Nukem 3D"

- Edge Magazine

"Hace que todos los juegos para PC que hemos visto hasta ahora parezcan bastante pobres, incluyendo a Doom"

- PC Gamer

## RESUMEN DE CARACTERISTICAS

- Soporta SVGA.
- Soporta Modem y 8 jugadores en red (modos cooperativo y Comm-bat™).
- Nada bajo el agua para encontrar secretos ocultos e incluso podrás disparar desde fuera hacia adentro del agua o viceversa.
- Ríete y búrlate de tus enemigos con RemoteRidicule™ (RemoteRidicule™ permite a los jugadores enviar mensajes digitalizados de voz a otros jugadores en juego multijugador).
- ¡Libertad ilimitada de movimientos. Salta, agáchate, vuela, anda sobre la luna o viaja en el metro, en vehículos espaciales, transportes, entra en bares, cines y mucho más!
- Armas exóticas de todo tipo, tales como granadas y trampas-láser
- Increíble entorno interactivo en 3D: ¡Podrás destruir cualquier cosa, empezando por edificios, luces, monitores, cámaras de seguridad, ventanas, conductos de aire, espejos, puentes, paredes, techos y más!

**El futuro de los juegos 3D no volverá a ser el mismo**




## América Ibérica de fiesta

En realidad no fue una fiesta, sino LA fiesta. Esta editorial celebró el pasado día 30 de Noviembre un evento en La Riviera –una enorme discoteca de Madrid–, cuyo motivo fue la presentación de la nueva etapa de la editorial, marcada entre otros por el lanzamiento de nuevas publicaciones de la prestigiosa editorial norteamericana Ziff-Davis Publishing Company en su edición española. **Computer Gaming World** y **Family PC** son las nuevas adquisiciones que junto con **RPP**, **Usuario Windows** y **Usuario Multimedia**, se incorporan a la amplia oferta especializada en el sector de América Ibérica. Todas estas publicaciones, unidas a las ya tradicionales de la casa como **PC MAGAZINE**, **Mac User** y **PC WEEK**, sitúan a América Ibérica como primer grupo editorial del sector especializado en informática.




***Bajo éstas líneas: Carlos González Galán, Director general de la editorial, en un momento de su discurso.***

## El mejor sonido

### Maxi Sound 32 Wave FX

La distribuidora UBI Soft lanza al mercado una nueva tarjeta de sonido que incopora además una tarjeta WAVE con MIDI y efectos especiales. Incluye una ROM de 1 Mb con 32 voces de polifonía, 107 percusiones y 46 efectos pregrabados en 16 bits. Tiene la capacidad de aplicar los efecros de Reverberación y Chorus. Se le pueden añadir 2 Mb de RAM adicionales para bancos de sonidos definidos por el usuario. Posee interfaz para CD-ROM IDE y Panasonic. Lo mejor de la tarjeta en cuestión es que se configura sólo mediante software, y además trae de serie todos los programas necesarios para sacarle partido nada más instalarla. Su precio: 22.990




## Sangre y Magia



Entre los proyectos que Interplay está desarrollando en estos momentos, está **Blood&Magic**, un juego de estrategia y aventura. La acción estará ambientada en el medievo, y estarán presentes la magia y las criaturas propias del género fantástico. Posiblemente se halle a medio camino entre Master of Magic y Warhammer, aunque el resultado está aún por ver.




## Tocando con Aerosmith

Las compañías IBM y BMG sacan al mercado Quest for Fame, un programa absolutamente novedoso en su concepto y funcionamiento que hará las delicias de todos los aficionados a la música. El paquete incluye una púa que se conecta al puerto paralelo del ordenador, y que sirve para tocar la guitarra sobre una superficie con un razonable nivel de rozamiento o sobre una guitarra (hay ya una guitarra virtual en el mercado también conectable al ordenador). El objetivo es ir interpretando diversos temas por clubes y locales varios al tiempo que aumenta la calidad del guitarrista –el jugador–. Si eres un virtuoso, llegarás a tocar con los Aerosmith en un estadio.

## InforOcioPolis

El próximo mes de marzo, entre los días 16 y 24, se celebrará en el marco de EXPO-OCIO'96 la segunda edición de InforOcioPolis, La Ciudad de la Informática y las Nuevas Tecnologías de Ocio. Durante 9 días, el Parque Ferial Juan Carlos I recibirá a todos aquellos visitantes que quieran encontrar todo lo relacionado con la informática de consumo. Se trata por tanto, de una feria para usuarios que no se limita de forma exclusiva al ámbito profesional.

## Sólo para coleccionistas

**LucasArts** ha editado una recopilación titulada TIE Fighter: Collector's CD-ROM. El paquete incluye la popular trilogía compuesta por TIE Fighter, Defender of the Empire y Enemies of the Empire. Los forofos de la simulación espacial podrán disfrutar de un estupendo compendio, que les proporcionará horas de entretenimiento en el universo de Star Wars.





## Recomendado para menores

Im Meen es una innovación dentro del software educativo. Se trata de un juego tipo Doom, aunque suavizado en cuanto a violencia y gore, en el que el protagonista -un niño o una niña- tendrá que resolver distintos puzzles de puntuación, gramática y ortografía, para ir superando objetivos. El programa ha sido creado por la prestigiosa Simon & Schuster Interactive, y está distribuido en españa por CIC.

## Control de alta precisión

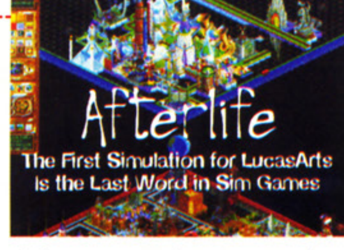
**Electronic Arts** pone en el mercado, dentro de su línea de periféricos, PC Tracer. Se trata de un joystick analógico de alta precisión, con opción de auto-disparo de alta velocidad y un cable extra-largo para eliminar las incomodidades de distancias entre la CPU y la superficie de juego. Su diseño ergonómico se adapta perfectamente a la mano, como si la extremidad hubiese sido diseñada para el joystick y no viceversa.



## Carreras de locura

**Big Red Racing** es el marchoso proyecto de carreras que Domark prepara en sus salas de programación. Marchoso por dos razones: la banda sonora, que pega fuerte, y una acción trepidante y de auténtica locura por velocidad y cantidad de participantes en la competición. Los escenarios serán diversos, y los vehículos incluirán jeeps todo-terreno y lanchas de alta velocidad.

## LucasArts se lanza a la simulación




La famosa compañía norteamericana fundada por George Lucas, se adentra en el terreno de las simulaciones estratégicas con Afterlife. Para no rayar en tópicos ya tratados por otros juegos de este tipo, Lucas va más allá, y nunca mejor dicho: el objetivo de Afterlife es construir un más allá lo más eficiente posible. Cielo e Infierno estarán representados en esta prometedora empresa que LucasArts se ha propuesto tener lista para primavera del 96.

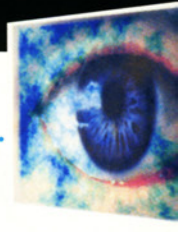
## The Indian in the Cupboard



Prácticamente al mismo tiempo que sale la película en nuestro país, se prepara ya la versión de ordenador de la maravillosa historia de un niño que recibe un fantástico regalo de cumpleaños: un armario capaz de dar vida a las figuritas de plástico. Cada indio de plástico que se mete en el armario, se transforma en una persona de carne y hueso que le explicará al asombrado infante, detalles e historias acerca de su cultura y tradiciones.

## Lodisoft: nace una nueva distribuidora

Entra en el mercado del software la compañía Lodisoft Internacional, con productos multimedia totalmente en castellano para todas las edades. El equipo humano de Lodisoft cuenta con más de diez años de experiencia en el sector, y está encabezado por un hombre con muchas tablas en el mundillo del software multimedia y de entretenimiento: Antonio Peinado. Lodisoft inicia su andadura con la distribución de IPS (creadores de la enciclopedia Di-



## Rampa de lanzamiento

| Juego / Compañía | Fecha de lanzamiento |
|---|---|
| **Arc of Doom** | |
| Ocean | 01/96 |
| **Bad Mojo** | |
| Core Design | 03/96 |
| **Bermuda Syndrome** | |
| Century | 1/96 |
| **Buried in Time** | |
| Sanctuary Woods | 02/96 |
| **Chronomaster** | |
| Capstone | 02/96 |
| **Deadly Skies** | |
| JVC | 1/96 |
| **Gender Wars** | |
| SCI | 1/96 |
| **Kingdom of Magic** | |
| SCI | 01/96 |
| **Riddle of Master Lu** | |
| Sancuary Woods | 02/96 |
| **Rise 2: The Resurrection** | |
| Acclaim | 02/96 |
| **Rivers of Dawn** | |
| Pepe Moreno | 03/96 |
| **Shellshock** | |
| Core Design | 01/96 |
| **Sim Isla** | |
| Maxis | 02/96 |
| **Skull Cracker** | |
| Cyberflix | 02/96 |
| **Top Gun** | |
| Microprose | 01/96 |
| **Touché: Las Aventuras del 5° Mosquetero** | |
| US GOLD | 01/96 |
| **Warhammer** | |
| Mindscape | 01/96 |
| **Z** | |
| Renegade | 01/96 |

dacta), Dinamic Multimedia, y Zeta Multimedia –que próximamente contará con los productos de la pretigiosa compañía norteamericana Discovery Communications entre sus ofertas multimedia–. Desde aquí, les deseamos el mejor –y si es posible, fructífero– de los futuros.



## ¡Esto es la guerra!

...Es la traducción del título de un alocado juego de Microprose (**This means War!**) que próximamente degenerará en tu ordenador. Se trata de una histriónica simulación de guerra futurista en la que el absurdo y las situaciones rocambolescas serán la tónica general del juego.

## Novedades Friendware

**Mimi & the Mites** y **Black Knight** son dos de los próximos lanzamientos de Friendware. El primero, es un juego de plataformas de corte sencillo pero entretenido, con protagonista femenina y unas feas criaturas moradas y viscosas. Black Knight es un completo simulador de vuelo y combate aéreo, que incorpora novedosas maniobras ampliamente ilustradas en el manual de juego.






### Teletipo

**El juego Loadstar sale al mercado a un precio de 5.990 pesetas, y no a 7.990 como señalábamos en nuestro número 1. Además, el programa es de BMG y no de Philips/Argonaut.**

**En el número anterior de la revista, apareció por error, en la página de concurso de Burn: Cycle, el logotipo de BMG, cuando en realidad el producto pertenece a PHILIPS. Lamentamos esta inoportuna errata.**

**Las distintas versiones del juego Earth Worm Jim, tanto en su primera como en su segunda parte, están distribuidas en nuestro país de la siguiente forma: edición de consolas (Gameboy, Gamegear, Megadrive y SNESS), Virgin; edición para Windows, Proein; y edición en CD-ROM para DOS, Arcadia.**

**Interplay editará próximamente un CD con nuevos niveles para el popular Descent, con más enemigos y un nivel de desafío superior.**

# Presupuesto para entrenamiento de los pilotos de la OTAN:
# 1990
# 640 MM. de Ptas.
# 1995
# 8.900 Ptas.





## Un pequeño precio por la paz mundial

"¡El mejor equilibrio entre simulación y juego **nunca visto!**"
(PC Zone)

El más impresionante simulador de combate para PC.
En noviembre







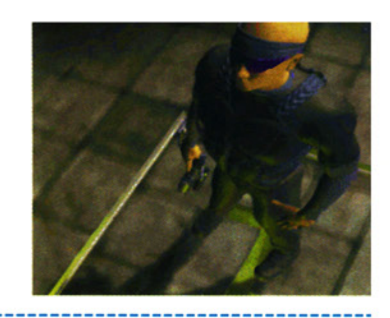





Arcadia Software, S.A. Pº de la Castellana, 52 - 6º Pl. - 28046 Madrid - Tel. (91) 5 61 01 97 - Fax (91) 5 62 75 05




# Resurrection: Cyberia 2



**En un futuro en el que la raza humana apenas conservaba vestigios de humanidad, en virtud de los implantes cibernéticos, el mineral Cyberia se convirtió en algo vital para la supervivencia.**

## Acción cibernética



Zak Kingston, pirata informático protagonista de Cyberia, fue sometido a hibernación ciónica tras sus heróicos esfuerzos por encontrar el preciado mineral. Tres años más tarde es despertado, cual Demolition Man, para afrontar una nueva misión.

Xatrix ha utilizado tecnologías punta en el desarrollo de Resurrection, obteniendo como resultado una película interactiva impresionante. Aunque el término "película interactiva" no sea utilizado a la ligera en este caso, Virgin advierte que Cyberia 2 es ante todo un juego, para acallar posibles sospechas de "muermo interactivo" Y la verdad es que tienen razón: Resurrection tiene acción para todos los gustos. Hay niveles con un ritmo trepidante y hay niveles en los que hay que pensárselo dos veces antes de dar un paso.



Resurrection promete infinitos enemigos mortales ubicados en lugares distintos en cada partida, y además una interactividad absoluta; superando así a su predecesor en calidad, desafío y espectacularidad.

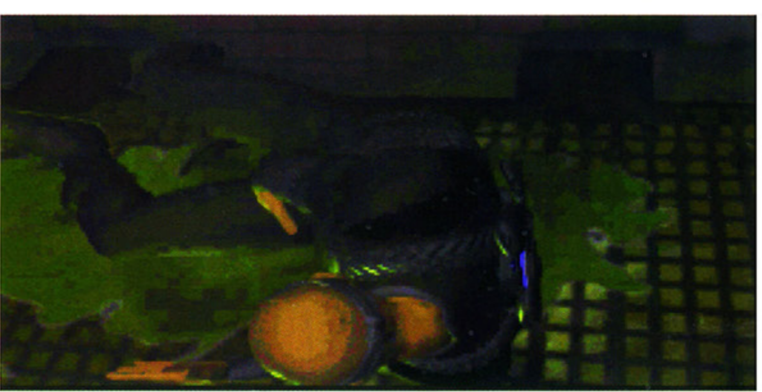






**Resurrection: Cyberia 2**
Editor: Xatrix.
Distribuidor: Virgin IE.








# Ihave no mouth, but I must scream

## Paranoia

Los humanos crearon a AM, un poderoso ordenador que gestionaría la Guerra Global en caso de producirse ésta. AM fue diseñado para abordar complejos dilemas que sobrepasaban la capacidad de la mente humana. Pero un día AM despertó y se dijo: Cogito, Ergo Sum. Entonces comenzó el principio de un fin que no tardaría en llegar.

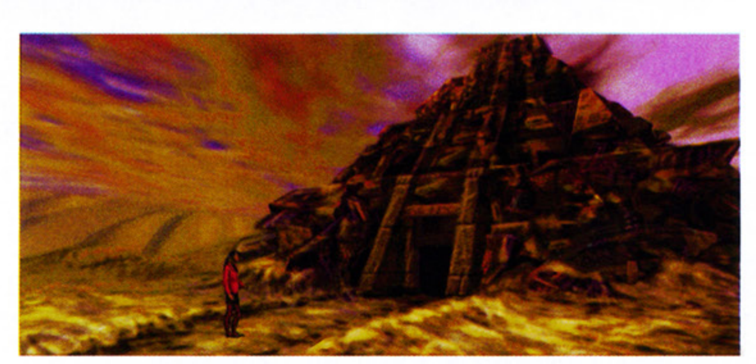
AM odia a los humanos, y mantiene vivos a cuatro prisioneros a los que somete a tortura constante. AM es poderoso y lo controla todo: el mundo, el tiempo, el espacio, la vida y la muerte. Llega un día en que AM, probablemente por aburrimiento, plantea a sus prisioneros un juego que podría proporcionarles la ansiada libertad que tanto anhelan. Deben ir al centro de la Tierra y jugar con sus reglas. Si encuentran los componentes originales de AM y los destruyen, el malvado ordenador desaparecerá para siempre.

Si cualquiera ha intentado imaginar alguna vez cómo sería el mundo controlado por una máquina, I have no... es una de tantas posibles respuestas plasmada en forma de aventura gráfica. Cada uno de los personajes jugará en un mundo distinto, y cada uno sufre una fobia diferente.

Cyberdreams trabaja intensamente en la finalización de este juego que más que prometer, casi se puede decir que asegura una calidad contundente y muchas horas de juego frente a la pantalla de nuestro ordenador



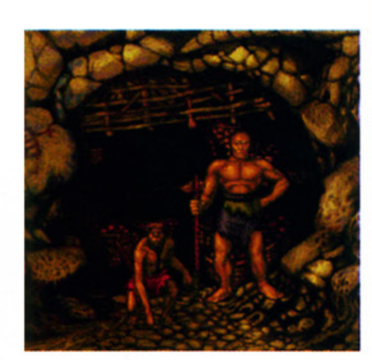




**Un guión de Harlan Ellison convierte al ordenador en la peor pesadilla de la Humanidad. La batalla está perdida de antemano, y la raza humana se ve sometida irremisiblemente.**




Editor: CyberDreams.
Distribuidor: Electronic Arts.












# Dark Seed II

**Tras la pesadilla que sufrió hace años en Dark Seed, Mike Dawson ha vuelto a su pueblo natal para descansar y olvidarse de todo.**
**La tranquilidad se rompe con el asesinato de Rita, una vieja compañera de instituto de Mike con la que Dawson intentaba salir.**
**El protagonista de Dark Seed II es el sospechoso número 1.**

## El retorno de los antiguos

Tres años después de la aparición de Dark Seed, Cyber-Dreams vuelve a traer las horrendas pesadillas de Mike Dawson al ordenador. Para aquellos que no conocieron Dark Seed, se trataba de una de las primeras aventuras gráficas con voces que salieron hace ya tiempo. Utilizaba los disquetes como soporte y los gráficos eran muy espectaculares para la época. Sin embargo, y debido quizá a la temática del juego y al pésimo doblaje, pasó algo desapercibido entre la gran mayoría de los usuarios; no por falta de cobertura editorial, sino por esos misterios de este mundillo que aparcan un título en la memoria de todos sin que casi nadie lo haya jugado realmente.

Ahora se dan los últimos retoques a la secuela, en CD y con vídeo en tiempo real. Se trata de una obra que explota ese horror tan especial de Lovecraft, que hurga en la mente para extraer conocido. Según sus novelas existen dos mundos paralelos, y de vez en cuando se abren unas puertas bidireccionales entre ellos. Los Antiguos, una raza primigenia de la creación, desean apoderarse de nuestra realidad a cualquier precio, y Mike Dawson ha probado ser el nexo ideal que necesitan para llevar sus planes a buen término. Sin embargo, Mike es también la clave del destierro de los Antiguos, con lo que se convierte en un arma de doble filo.









**Dark Seed II**
Editor: CyberDreams.
Distribuidor: Electronic Arts.

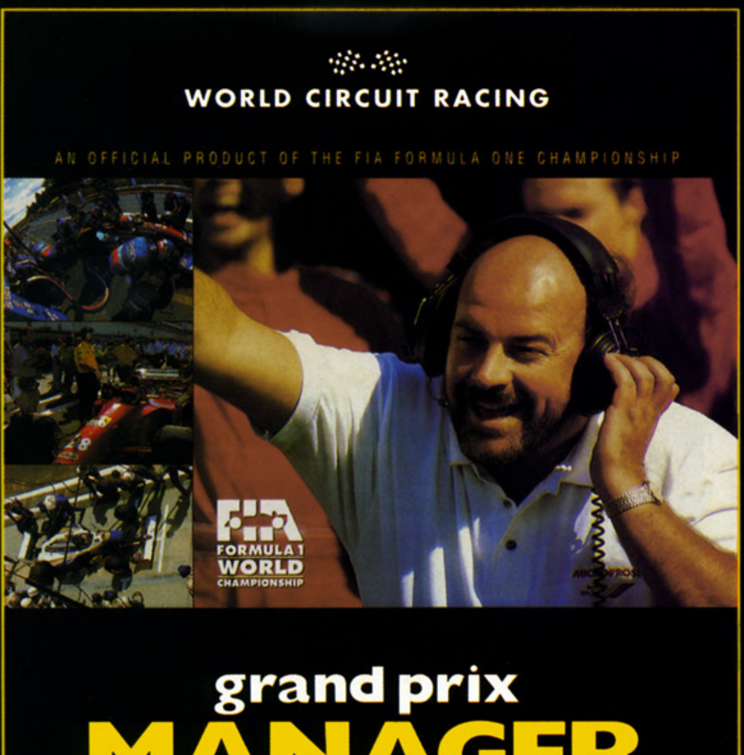


de ella uno de los miedos más ancestrales de la humanidad: el miedo a lo desconocido.

Pronto estará lista la versión en castellano de Dark Seed II, una extraña obra a la que costará encontrarle aliciente, pero magnífica en su concepción. Además, se han vuelto a incluir dibujos del famoso y genial ilustrador Giger, que ha sabido captar en toda su extrañeza y esplendor la obra de Lovecraft.



# grand prix MANAGER




Siente lo que es tener auténtico poder de decisión. Por una vez, mecánicos, ingenieros, pilotos, patrocinadores e inversores están bajo tu control.

Alcanzar la gloria, esta vez, sólo depende de tí.





## Por una vez, todo está bajo tu control.

En *Grand Prix Manager* vive la auténtica REALIDAD de la Fórmula 1. Pilotar no es más que una minima parte de este apasionante mundo. Es tu oportunidad de emular a Frank Williams y llevar hasta la victoria a tu propio equipo. Tú controlas todas y cada una de las decisiones: diseña cada detalle de tus monoplaza, selecciona el mejor personal, busca patrocinadores millonarios, negocia inversores, controla a tu competencia, define la estrategia para cada carrera y motiva a tus pilotos para conseguir el Campeonato.












Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 Fax: 577 90 94
28001 MADRID






# Cæsar II

**Los problemas que plantea la construcción y el desarrollo de una ciudad, son tan complejos y únicos que sólo podríamos experimentarlos si tuviéramos la oportunidad de crear una. Las ciudades construidas por Roma hace cientos de años son verdaderos ejemplos de un buen urbanismo que debes imitar.**

**Cæsar II**
Editor: Sierra.
Distribuidor: Cocktel.

## Construyendo un imperio

¿Cómo se puede llegar a ser dueño de un imperio -en este caso del romano- siendo gobernador en una remota provincia? La solución es construir una ciudad que sea la capital de la misma. Si ésta es importante, aquella será relevante para el imperio y tú, el responsable de su existencia, también lo serás. Caesar II supone un reto de inteligencia y planificación en una sociedad acostumbrada al desorden y el derroche: se trata de un juego que educará tu sentido del orden y la responsabilidad.

### Ladrillo a ladrillo

Antes de comenzar a jugar, en el tutorial tendrás toda clase de información necesaria para poner en orden tus ideas a cerca de lo que es el juego. Varias docenas de elementos se encuentran a tu disposición para que comiences tu tarea. Casas, murallas, torres de defensa, circos, teatros, termas, escuelas, hospitales... todo lo que una gran ciudad necesita. Lo más importante de una ciudad es la gente. Sin gente, no existe la ciudad, y para atraer a la gente a vivir en la tuya, ésta debe ofrecerles alternativas realmente tentadoras. Tendrás que edificar escuelas, hospitales, servicios higiénicos, acueductos, etc... El pero viene ahora: tienes una cantidad de dinero limitada, y las cosas cuesta hacerlas. Además, según va pasando el tiempo tus construcciones irán deteriorándose hasta perecer en las ruinas si no eres capaz de remodelarlas.



Existen diversos modos de dificultad, desde el más elemental, hasta un verdadero reto para los más interesados. Es una perfecta simulación de la evolución de una ciudad. Es tan ameno que no se puede dejar de jugar. Con un zoom para aumentar o disminuir las vistas de lo construido y unas soberbias animaciones en 3D que ilustran la vida de la ciudad. ¡Y no debes olvidar ni las carreteras ni los ejércitos! La defensa de la ciudad es lo más importante, dado que en un momento puede venirse abajo todo lo que has estado construyendo. Tendrás que aprender a mover tropas romanas, sus formaciones, las famosas "tortugas" y otras artes defensivas.







La ciudad es una maraña humana con todas sus consecuencias, y entre ellas se encuentran las epidemias, los incendios, etc. A causa de estas catástrofes, la población puede verse diezmada o los edificios destruídos y todo el esfuerzo realizado para construir la ciudad puede venirse abajo en un momento. También los placeres de una urbe se reproducen aquí. Este fantástico entorno intenta emular las condiciones reales de forma tan fidedigna que casi puedes oír el barullo de los comerciantes en las calles y respirar ese olor a comida que impregna todos los mercados. Es una delicia.




# In the First Degree

## Se ha escrito un crimen



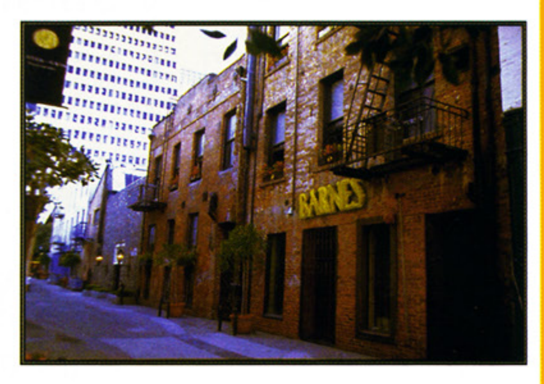

**Una magnífica producción cinematográfica rodada para el ordenador en la que el jugador disfrutará de horas y horas de suspense e intriga.**

In the First Degree (En Primer Grado) está en proceso de castellanización completa, y pronto aparecerá en las tiendas. Se trata de una novela policíaca contemplada desde el punto de vista del fiscal del distrito, que ha de resolver el complejo asesinato de Zachary Barnes, dueño de la galería de arte Barnes. Antes de llevar a juicio al sospechoso principal, James Tobin –el mejor artista del difunto–, el fiscal tendrá que entrevistar a los distintos testigos del caso y revisar los vídeos y documentación disponibles para esclarecer los hechos.










La producción ha sido totalmente rodada con actores y escenarios reales, con lo que la calidad final del programa es soberbia. Incluso se están esmerando en hacer un doblaje que supera con creces los doblajes a los que tienen acostumbrado al usuario las compañías distribuidoras de software.

In the First Degree aborda cada una de las situaciones que se plantean a lo largo del juego con un interfaz constante, de forma que el jugador se hace enseguida con el control del programa. Los adeptos del género policíaco pronto estarán de enhorabuena con el lanzamiento de este juego que a todas luces, sentará un precedente abriendo una nueva línea de guiones para el mercado del software interactivo.







**In the Fisrt Degree**
Editor: Bröderbund.
Distribuidor: Electronic Arts.







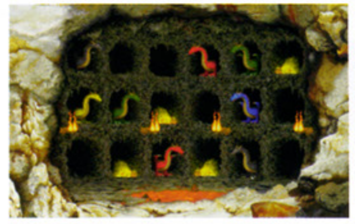

# Dragon Dice

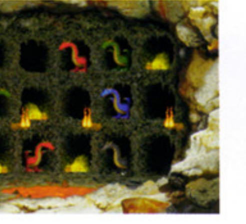
**Tras la nefasta invasión de juegos de cartas en el mundillo de los juegos de rol, TSR saca al mercado un juego de dados que pretende ocupar su lugar entre los Magic, Spellfires y demás engendros supuestamente estratégicos.**

## Dados vs Cartas

Interplay prepara la versión de ordenador de Dragon Dice, el nuevo producto de TSR que se presentó en la GEN CON '95 de Barcelona hace unos meses. Con esta licencia, TSR se pone a la altura de los editores de Magic y se adentra una vez más en el complejo mercado informático tras el lapsus producido por la rescisión de su contrato con SSI.

Dragon Dice tendrá un planteamiento de juego de estrategia basado en tiradas de dados. Enfrentamientos entre ejércitos de fantásticas criaturas y escenarios medievales serán las principales características de este proyecto que supondrá la reentrada del monstruo de los juegos de rol en el campo de batalla del software.







**Dragon Dice**
Editor: Interplay.
Distribuidor: Arcadia.

# Descent 2

**La secuela del exitoso Descent promete superar en impacto visual a su predecesor, aderezada además con una banda sonora que pone en marcha los piés al poco de comenzar a escucharla.**

## Acción y animación

La sucesión de secuelas de juegos con solera –ya sea por tiempo o uso y abuso– parece imparable. Doom II, Dark Seed II, Dungeon Master II o Rebel Assault II, son ejemplos de este desfile interminable. Aunque hay que reconocer que en ocasiones, el tópico de "segundas partes nunca fueron buenas" no es en absoluto aplicable a ciertas producciones.

Interplay trabaja en Descent 2, una segunda parte que incluirá 30 nuevos niveles, más de 30 nuevos enemigos y un arsenal digno de un Terminator. Pero han decidido que para estar a la altura de las producciones de hoy día, hay que introducir lo que las compañías extranjeras llaman "cut scenes", algo así como interludios animados.

Además, la banda sonora es marchosa como pocas y reforzará la sensación de acción trepidante del juego. Con alta resolución en las animaciones y una limpieza sorprendente, Descent 2 se sumará a la ya larga lista de secuelas que, probablemente, tendrán más éxito que sus antecesores.









**Descent 2**
Editor: Interplay
Distribuidor: Arcadia



# LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

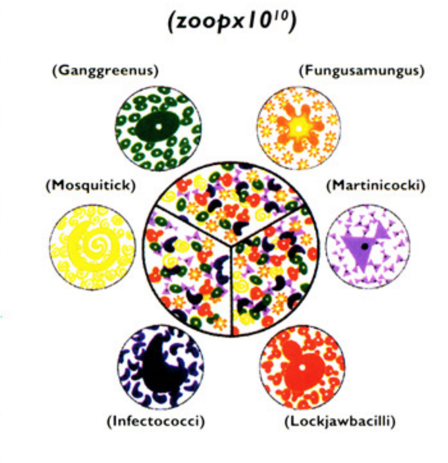
## ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO











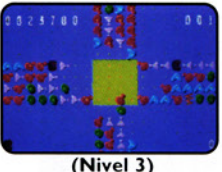



Un iris sano

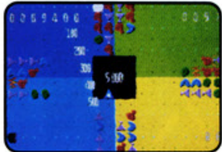


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

### Etapas de ZOOP



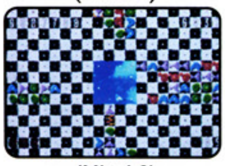
(Nivel 3)



(Nivel 6)

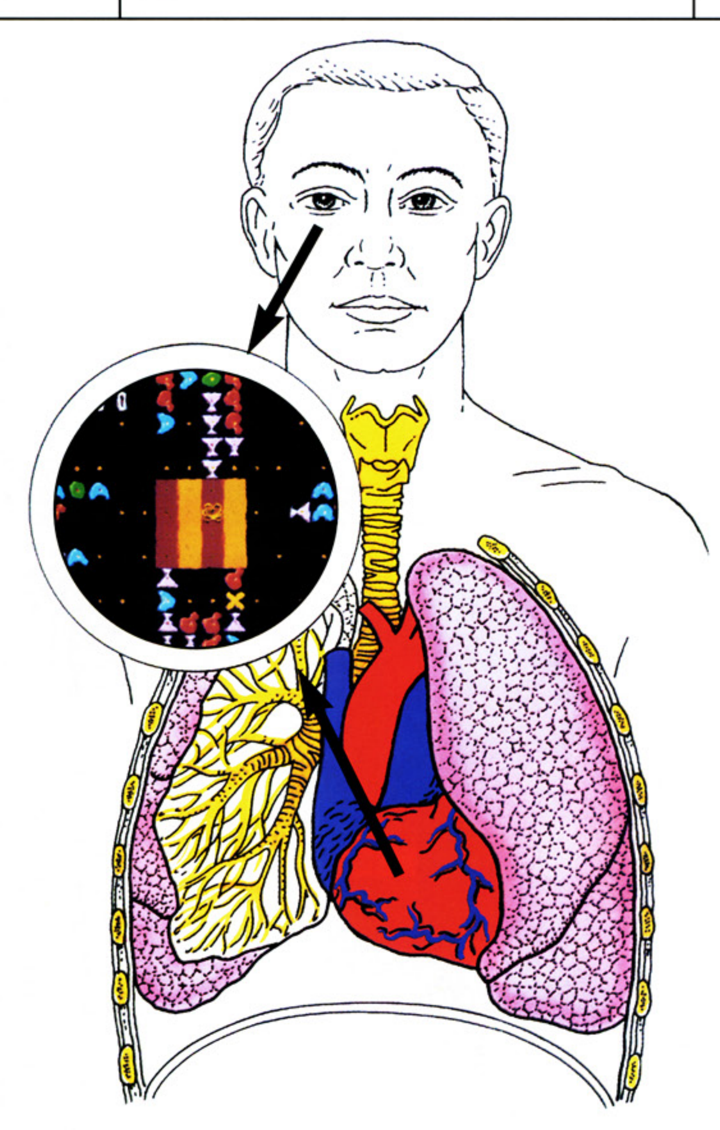


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

### Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



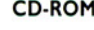
GAME BOY™



CD-ROM



MACINTOSH™



PC



PLAYSTATION™





SEGA SATURN™

### Cómo afecta ZOOP al cerebro.






# Frankenstein: through the eyes of the monster

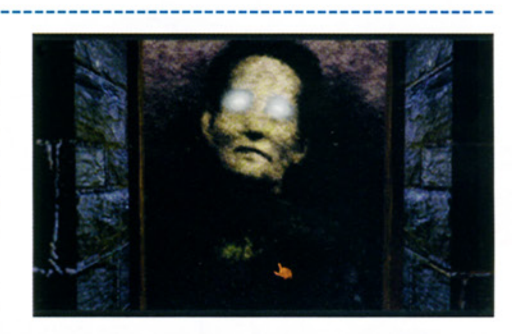
**Tras la reciente producción cinematográfica de la novela de Mary Shelley, filme que refleja fielmente la obra literaria, llega al ordenador una nueva perspectiva del monstruo. El jugador interpretará el papel de la horrenda creación de Victor Frankenstein, y sabrá lo que sufre una criatura atrapada en un cuerpo de pesadilla.**

**Frankenstein...**
Editor: Interplay.
Distribuidor: Arcadia.

## En busca de la verdad

¿Quién habría podido imaginar alguna vez que iba a poder meterse en la piel del monstruo de Frankenstein? Probablemente, nadie. Interplay ofrece un nuevo punto de vista de la historia, el de la criatura. Una creación atormentada por su misma existencia y su creador, interpretado por el polifacético actor británico Tim Curry (Congo, La Sombra, Legend, Los TresMosqueteros, The Rocky Horror Show, y Solo en Casa 2 entre otras).

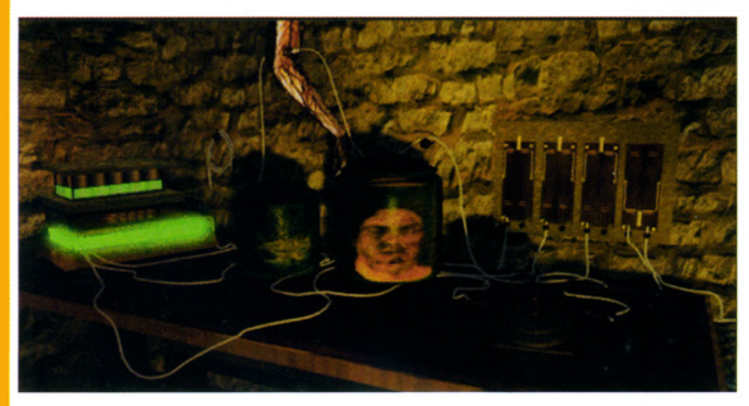
Con horas y horas filmadas para el juego, el monstruo de Frankenstein tendrá que conocerse a sí mismo y aprender todo lo que pueda del mundo, al mismo tiempo que regresan a él vagos o vívidos recuerdos de la vida anterior de su cerebro. Su objetivo será descubrir la verdad acerca de su creador y al asesino de su querida hija, por cuya muerte fue ejecutado.





El juego se desarrollará fundamentalmente en el castillo del científico loco, con unos decorados impecables y una ambientación perfecta para un juego que más que apelar al terror, está en la línea del suspense y el misterio.

Interplay parece querer demostrar con toda una nueva generación de juegos, que sabe ponerse a la cabeza del pelotón de prestigiosas compañías como Lucas o Sierra, con costosas producciones que además gozan de gran calidad. Pronto veremos en nuestros ordenadores este magnífico juego que promete sorpresas y misterio a raudales.










# Duke Nukem 3D

## Acción a la enésima potencia

El Gobierno Mundial ha convertido Los Ángeles en prisión para criminales peligrosos. Los malvados científicos que cumplen condena en la ciudad, han activado todas las plantas nucleares y están construyendo la madre de las bombas, con lo que pretenden conseguir el control de la Tierra.

Duke Nukem, un famoso mercenario, es contratado para eliminar la amenaza. Introduciéndose en Los Ángeles a través de un pasadizo secreto, y armado con todo un arsenal futurista, comienza el exterminio. Pero los científicos han llegado al espacio, y Duke tendrá que perseguirles hasta allí para destruir el campo energético con que han rodeado la Tierra.

Este es el escenario de lo que parece ser el primero de una nueva generación de juegos de acción con interfaz tipo Doom que incorporará novedades en cuanto a movimiento, como volar, mirar por encima del hombro, arrastrarse o agacharse. Los gráficos del programa estarán totalmente en SVGA y permitirá participar hasta a 4 jugadores.

3D Realms está creando todo un mundo para Duke Nukem 3D, un juego que en breve llegará al mercado español de la mano de Friendware pisando fuerte, muy fuerte.

**Duke Nukem 3D superará todo lo visto hasta la fecha en juegos de acción; aportando más gore, agresividad y morbo que cualquiera de sus predecesores, incluido Doom.**

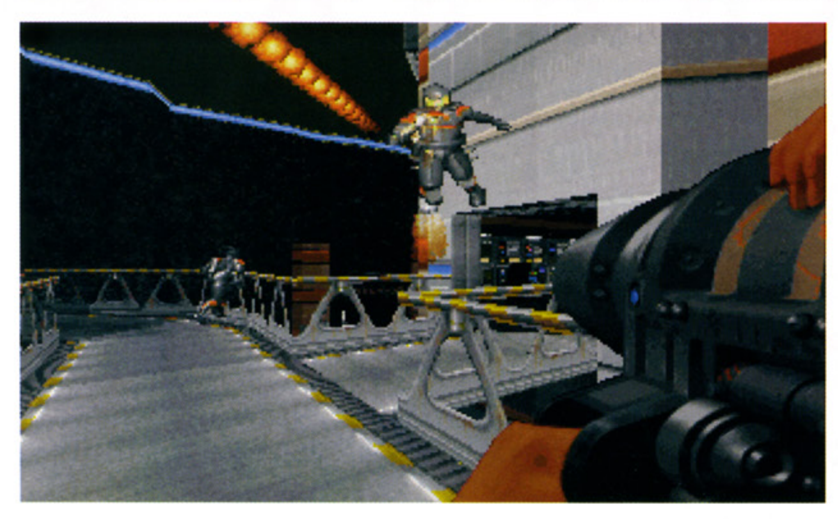







Editor: 3D Realms.
Distribuidor: Friendware.









*Como ya vimos el mes pasado, los métodos utilizados por las compañías creadoras de software lúdico son en muchos casos realmente fascinantes. En esta segunda y última parte del reportaje que hemos dedicado a este tema desfilan Peter Chan y Colette Michaud, de LucasArts, y Frank Savage, director de programación de Origin. Con él empezamos...*

# ¿De donde vienen los juegos? (II)

## Así trabajan las compañías de software

# Director de programación

### EL GUIA DEL PROGRAMA

Un proyecto puede tener un diseño increíble, documentado hasta la última y pequeña pantalla del interfaz, un buen presupuesto, y un productor que sepa cómo esculpir un producto ganador a partir de una constelación de distintos componentes, pero en el mundo de los juegos de ordenador, ese proyecto no irá a ninguna parte hasta que aparezca un buen programador.

Los programadores son los nigromantes de la industria de los juegos. Parece que hablan distintas lenguas y que se comunican en dialectos tan eclécticos como ensamblar o tan sofisticados como C++. Para los programadores, los mandatos más arcanos como 'JMP', 'MOV', 'Case' y 'Main{}', son las herramientas de su oficio. Viviendo a menudo a base de café y de puros deseos, ellos son los "hackers-buenos" que convierten en realidad las ideas de diseño, gracias a su gran maestría y a sus grandes conocimientos de las sutilezas de los ordenadores.

Las tareas de programación abarcan un gran campo: un programador puede estar encargado de escribir el software de instalación, otro de codificar las respuestas a las pulsaciones del ratón, y un auténtico programador puede escribir las intensas rutinas matemáticas que calculan las transformaciones de posición 3-D, en tiempo real, de un caza estelar colocándose para su ataque final.

# El perfil del director de programación

### FRANK SAVAGE, ORIGIN

El PC de Frank Savage parece haber salido de una película de Terminator. Una torre de aluminio con tarjetas de circuitos de color verde oscuro, y cantidades increíbles de espacio en el disco duro. Sentado detrás del monitor, apenas visible bajo la luz de una sola bombilla de 25 watios, está el increíble programador de Origin, con pantalones de franela y una camiseta negra.

Para Savage, el amor por los juegos de ordenador siempre ha formado parte de su ser. Empezando con un pequeño Timex-Sinclair, Savage fue abriéndose camino, como muchos otros programadores veteranos, hasta el venerado Commodore 64. En esa pequeña y anticuada máquina pasó horas con los antiguos juegos de Infocom, ZORK y STARCROSS. Sin embargo, hasta que descubrió las capacidades gráficas del C64 no empezó a florecer como programador.

"Conocía tan bien el ensamblaje del 6502", dice Savage, "que podía mirar los volcados de hexadecimal y decirte lo que estaba haciendo el ensamblador en ese momento."

Savage trabajó en distintas cosas antes de llegar al mundo de los juegos. Mientras estudiaba ingeniería eléctrica, trabajó en las minas de carbón del sur de Ohio. Después, pasó varios años en el mundo del "cuello blanco y rígido" como asesor informático, ganando, en sus propias palabras, "sumas de dinero del otro mundo", y aniquilando docenas de tarjetas de crédito. Durante todo ese tiempo, Savage siguió jugando videojuegos y escribiendo sus propios juegos en el todavía reciente IBM PC. Mientras caminaba entre las corbatas y trajes de la avenida Michigan de Chicago, siempre soñaba con una vida como programador de juegos.

"Sin embargo, todo cambió en 1990, cuando salió WING COMMANDER", dice Savage. "Entonces me di cuenta de que las posibilidades de que mis sueños se hicieran realidad eran pequeñísimas, insignificantes y casi ridículas. Esta gente sí que sabía lo que estaban haciendo. Jugué WING COMMANDER a diario, durante meses y meses y meses, y llegué hasta conseguir placas para el coche que decían WING COMMANDER"

Cada año, Savage viajaba de Chicago a Milwaukee para la convención anual de juegos GenCon. En 1991, conoció a Warren Spector de Origin, con la esperanza de saber algo más sobre el futuro WING COMMANDER II. Spector, que por aquel entonces estaba reclutando programadores para el STRIKE COMMANDER II, vio inmediatamente un serio potencial en el joven Frank Savage. Dos semanas después, tras una sola conversación telefónica, Savage estaba metiendo sus posesiones en una maleta y yéndose a Origin, sin haber visto jamás la compañía, sin conocer Austin, Texas; y sin conocer a nadie de Origin salvo a Spector

En STRIKE COMMANDER, Savage trabajó duramente en el sistema de terreno tridimensional y en las rutinas de generación fractal. Mientras tanto, seguía soñando con poder trabajar en la siguiente versión de su amado juego WING COMMANDER.

"En WING COMMANDER III tan sólo pretendía ser uno más de los programadores.", dice Savage, "Poder decir que parte de él era mío, habría sido suficiente. Pero cuando de pronto me dieron el puesto de director, eso fue increíble. Desde entonces, todo ha sido genial."




**EL MAESTRO DEL CÓDIGO**

**Manejándo con fluidez C, lenguaje ensamblador, código de bajo-nivel y voces de dibujos animados, Frank Savage se mueve entre el mundo de las hordas zombies y la creación de los juegos de ordenador**

**"Hacer que la gente olvide que odia su trabajo, o que no le gusta el estado actual de sus vidas, es muy importante para mi." Frank Savage, director de programación de Origin.**

**El comandante Savage**
Frank Savage programó su primer entorno 3-D en STRIKE COMMANDER, antes de ocupar el puesto de director de programación en WING COMMANDER III.

## AL TRABAJO CON MELODIA

**Todos los trabajo-adictos desarrollan diversos rituales para ayudarles a pasar el día. Para Frank Savage, meter un CD y escuchar buena música es esencial para su bienestar mental. Lo que escucha depende de su humor y del proyecto en el que esté trabajando.**

**Para la programación cerebral, como escribir una rutina de texturas del mapa de alta velocidad, a Savage le gustan los eclécticos sonidos de Enya (recomienda todos sus CD's) y de Lorena McKennett.**

**Para la programación más dura y profunda, su humor se convierte en algo más feroz, así como sus gustos musicales: las bandas sonoras de Connan el Bárbaro o de Batman.**

**Savage elige la música más frenética cuando intenta luchar con las tareas más aburridas, los papeleos o los planteamientos de proyectos; para estas tareas le gustan las guitarras salvajes de Veruca Salt o Mekong.**

## CAFEINÓMANOS ANÓNIMOS

**Para Frank Savage, la cafeína es su droga, pero él disfruta de ese pequeño subidón de una forma que muchos de nosotros no hemos experimentado nunca.**

***"Trabajé en las minas del suroeste de Ohio durante 5 años: en aquella época, los mineros solían masticar mucho tabaco, cantidad, hasta el punto de que a veces tenían sus bocas llenas y sus dientes negros. Realmente bonito. Siempre me estaban diciendo que no había nada más asqueroso que eso, y por eso empecé a masticar granos de café para demostrarles que sí había algo más asqueroso. Y funcionó."***

***"Cuando llegué a Origin, me di cuenta que no podía beber bastante café lo suficientemente rápido como para seguir funcionando, y por eso empecé a comer granos de café lo más rápidamente posible. En realidad, todavía no puedo jugar X-wing sin tomar antes un grano de café. Mientras trabajaba con STRIKE COMMANDER en un ordenador, de vez en cuando me sentaba en otro para jugar X-Wing y masticar granos de café. Durante los dos últimos meses de Wing Commander III, trabajaba jornadas de 24 horas y dormía 6. Durante el último mes comía granos de café. Creo que gasté unos 5 kilos de café con ese maldito juego."***

## ¡ALGO MAS QUE UN COCINERO DE CODIGOS!

Según Savage, un buen programador de juegos debería poder hacer todo lo que hace un sistema operativo como Windows. Un programador tiene que ser capaz de hablar a DOS en los niveles más básicos de entrada-salida, y tiene que ser capaz de hablar a todas y cada una de las posibles combinaciones de hardware que podrían aparecer en el ordenador del usuario. Armado con estas habilidades, el primer paso de cualquier proyecto es escribir todo el código básico de fundación de bajo-nivel, como las rutinas del joystick, las rutinas del sonido y las rutinas de manipulación de los archivos.

"Poner sólo los cimientos", lamenta Savage, "se convierte en una pesadilla, en una auténtica pesadilla."

"Y nosotros, en Origin, se lo facilitamos aún más a los programadores", ríe Savage con una ironía intencionada, "porque no tenemos nada de documentación. Nada de nada. Lo único que tenemos son códigos de librerías no documentados o escasamente documentados."

La primera tarea de Savage en Origin fue la de descubrir cómo funcionaba en realidad este código básico, así como las librerías de Origin de rutinas C++. Savage recuerda haber estado mirarando la fuente de un tipo de entradas y salidas muy simples. Tras leer las distintas declaraciones, todo parecía muy en su sitio, y pulido, pero en cuanto profundizó en el meollo del código, todo dejó de ser lógico. Por suerte, a Savage le gustaba seguir pistas y encontrar el lugar donde un anterior programador había hecho que una función en particular funcionara correctamente con un juego anterior. Jugando a los detectives dedujo cómo utilizar correctamente las rutinas de librería de Origin.

"El director de programación de un proyecto", dice Savage, "es la persona encargada de la tarea, no tan trivial, de comprender cómo funciona el código de otros programadores. Además, esa persona tiene que saber donde aparecerá todo el código en el juego, cómo se interrelaciona y cómo funciona con otros códigos.

También es importante que el programador principal compruebe además que su equipo entiende lo que tiene que hacer en cada momento."

"Lo que a un programador no le gusta es que le digan exactamente lo que tiene que hacer", dice Savage, " en realidad, prefieren saber lo que no pueden hacer más que lo que sí pueden hacer "

Al principio de un proyecto como WING COMMANDER III, el jefe de programación debe ensamblar al personal que se encarga de esta labor, y después, meterse a fondo con todo el código de bajo-nivel en el que se basa el juego. WING COMMANDER III fue uno de los primeros juegos de Origin en modalidad de 32-bits protegido, por lo que las primeras etapas fueron tan mundanas como averiguar qué marca de compilador estaba encargado de la tarea. Después de eso, el equipo empezó a transferir el código de bajo-nivel desde STRIKE COMMANDER al nuevo código de 32-bits. Trabajar con estos problemas, les permitió conocer la eficacia de sus compiladores y debuggers. Con esta información, Savage pudo calcular aproximadamente el tiempo de desarrollo, que fijó en 18 meses.

La siguiente tarea de Savage, como programador principal, fue compilar una lista de módulos. Los módulos son los componentes específicos de un juego que deben estar terminados para una determinada fecha. Si no, el juego poco a poco se va retrasando. En WING COMMANDER 3, el equipo cumplió con todos estos plazos y el juego estaba listo, aunque no pulido, en junio de 1994.

Los siguientes cinco meses se reservaron para terminar el juego. Se crearon varias versiones para que fueran jugadas por los testeadores de juegos, y a través del interminable ciclo de "jugar, encontrar gazapos, arreglar gazapos, jugar", el programa empezó a parecer un producto coherente. "Es críticamente importante", dice Savage, "que dejes bastante tiempo entre colocar cada cosa en su lugar y el lanzamiento del producto, para afinar, quitar gazapos, y normalmente pulir el juego."

Savage recuerda un momento casi al final de la gestación de WING COMMANDER III. "Recuerdo el día que por fin conseguimos la bomba que haría estallar al planeta, lanzándola desde una nave. Volamos hasta el lugar del planeta donde se suponía que teníamos que dejarla caer, la disparamos, la bomba se dirigió por sí misma hasta el blanco, chocó contra él y sólo hizo 'pffff' ¡No pasó nada! Había revisado ese código, línea por línea, por lo menos tres veces, para asegurarme de que iba a funcionar, pero no pasó nada. Eran las 3.30 de la madrugada. Chris Roberts estaba en mi oficina, me volví hacia él y le dije con mi mejor voz de marciano: "Ahí debería haber habido un enorme catapum."

Pocas horas después, Savage había vuelto a deshacer el código, y para su sorpresa, había descubierto que había un símbolo de "menor que" en una línea del código donde debería haber habido un símbolo de "mayor que" Eso había impedido que el planeta estallara.

"La vida social de un programador está controlada por la pieza de código que está intentando escribir en ese mismo momento", piensa en voz alta.

"Cuando trabajaba como asesor informático en Chicago, tenía mucho dinero y gastaba cantidad de dinero. Pero nada de eso es comparable con entretener a alguien. Conseguir que la gente olvide que odian sus trabajos o que no les gusta donde están en esta vida, es muy importante para mí."

# Los diseñadores gráficos

### RETRATO DE UN DISEÑADOR GRAFICO

Un gran juego son los cimientos sobre los que se construye todo lo demás, y es a través de los esfuerzos de los diseñadores, programadores y productores que el juego se convierte en realidad. Sin embargo, igual de importante es cómo percibimos nosotros el juego. Los ordenadores proveen al usuario con dos tipos de información: sonora y visual. Como en muchos aspectos de nuestra vida diaria, lo visual es lo que gobierna gran parte de nuestra interpretación.

Ese elemento visual, desde el interfaz del usuario hasta las pulidas escenas que aparecen después de una misión completada con éxito, es responsabilidad de los diseñadores gráficos del juego. En las primeras épocas de los juegos de ordenador, el diseñador, el programador y el grafista solían ser una misma persona. Pero con la evolución del sector, la calidad gráfica necesaria para hacer juegos atractivos para el gran público, requiere ahora de un toque profesional.

Los diseñadores gráficos provienen de muy diferentes campos de experiencia y curriculums, desde el cine a la programación, desde las artes plásticas a la escultura y al diseño industrial. La misión del grafista es crear un retrato vivo y atractivo del juego de ordenador. De esta forma, actúan como intérpretes visuales, tomando las bases del diseño del juego y transformándolas en una salida visual que podemos mirar, disfrutar, y lo que es más importante aún, con la que podemos interactuar Debido a la naturaleza interactiva de los juegos, es básico que los grafistas trabajen muy unidos a los equipos de diseño y programación.

# Perfil del departamento de diseño artístico

### LUCASARTS

LucasArts parece tener una vibración diferente a muchas de las compañías de juegos del sector. Quizá sea su conexión al nombre de George Lucas o la herencia de sus películas. Sea lo que sea, LucasArts, y en especial su departamento de diseño gráfico, parece como si perteneciera más a Hollywood que al Silicon Valley

Cuando entras en el edificio de diseño artístico, no puedes evitar ver las gigantescas alas de murciélago que cuelgan de la pared, una especie de homenaje hecho en cuero a Icaro. Debajo hay un sofá de cuero que parece más bonito que cómodo. Un poco más allá se puede ver un gran cañón láser que en su día adornaba la nave de Jabba el Hut. La atmósfera es de actividad intensa pero tranquila, regida más por las conversaciones que por la música alta.

Collete Michaud, la directora de diseño artístico de LucasArts ocupa una pequeña y abarrotada oficina de la parte posterior del edificio. Escondidos detrás de la puerta hay un banjo, una planta gigante y una gran botella de Vodka. El resto de su oficina está lleno hasta los topes con las herramientas de una grafista de la edad digital. Detrás de una gran mesa de dibujo tradicional; hay un par de ordenadores con un tablero de dibujo para trabajos digitales. Cada pulgada de su espacio vertical está lleno de los dibujos de MORTIMER, el primer proyecto de LucasArts dedicado al terreno de los juegos infantiles.

Michaud está tranquila y bajo control, una rara característica en el ajetreado mundo de las fechas topes y de los horarios imposibles. De hecho, durante nuestra conversación, no se equivocó nunca al hablar, no se detuvo nunca, ni murmuró ninguna de las puntualizaciones verbales estándar como "bueno" o "mmmm"

**Los ordenadores proveen al usuario con dos tipos de información: sonora y visual. Como en muchos aspectos de nuestra vida diaria, lo visual es lo que gobierna gran parte de nuestra interpretación.**



**"El diseñador gráfico juega un papel muy importante en el diseño de un programa (en LucasArts), desarrollando los personajes y el aspecto del juego" Collette Michaud, directora de diseño gráfico de LucasArts.**

En LucasArts, el juego y los gráficos tienen la misma importancia, "porque eso es lo que la gente ve", dice Michaud, "ésa es su primera impresión" El diseñador y el grafista se reúnen al principio del proyecto, y el grafista juega un papel muy importante en el diseño del programa, desarrollando los personajes y el aspecto del juego"

"Mi filosofía", continua diciendo, "ha sido contratar a los mejores diseñadores gráficos, y soltarlos después para que hagan lo que mejor saben hacer"

En LucasArts, a diferencia de otras compañías, todos los diseñadores gráficos ocupan la misma zona, trabajen o no en el mismo juego (a diferencia de Origin, donde los programadores y diseñadores de un proyecto suelen estar juntos). La teoría es que los grafistas se inspirarán unos a otros, y que

además pueden ver lo que están haciendo cada uno de ellos.

"Mantiene a la gente interesada", dice Michaud, "y ellos se dan cuenta que no existe solamente ese pequeño mundo en el que están trabajando: pueden conseguir un retrato más global"

En LucasArts, como en muchas de las grandes compañías de desarrollo, los grafistas entran en el proceso creativo desde el principio. Como el diseño gráfico es una parte tan integral de los juegos de Lucas Arts, la compañía ha llegado a tomar el story-board casi como una biblia del diseño. Por ejemplo, Full Throttle fue totalmente realizado hasta la última escena y puzzle, antes de que comenzará la creación de los elementos actuales del juego.

Una vez que el diseñador gráfico y el diseñador del juego terminan el story-board, el grafista de los escenarios de fondo, a menudo el asombroso Peter Chan, aparecerá y empezará a dibujar los escenarios del juego. Una vez completados los estudios iniciales a lápiz, estos son escaneados para que los otros animadores puedan empezar a trabajar, mientras Chan completa y colorea los escenarios.

"En el proceso artístico", señala Michaud, "hay que intentar mantener el menor número posible de gente trabajando en un proyecto el mayor tiempo posible, porque de esta forma es como se resuelven los problemas de diseño. Una vez pasado ese punto, vas realmente más rápido. Sin embargo, Peter Chan suele entrar y salir de los proyectos muy rápidamente, porque trabaja muy rápido"

**Un buen juego es algo maravilloso, que nos puede llevar durante horas muy lejos de la rutina de nuestras vidas diarias. Es algo activo y revitalizante, que nos desafia, confunde y emociona.**

Cuando Peter Chan llegó a LucasArts se le encargó la tarea de dibujar y pintar los escenarios de MONKEY ISLAND con los medios tradicionales. Las imágenes eran entonces escaneadas en el ordenador para ser utilizadas por otros artistas y animadores. Sin embargo, pronto descubrieron que el escáner no estaba recogiendo correctamente los colores. Poco a poco, Chan acabó realizando todos sus diseños finales directamente en el ordenador

"Normalmente, ya no coloreamos en papel", explica Michaud, "con el ordenador podemos aprovechar realmente los colores brillantes y luminiscentes."

FULL THROTTLE fue animado directamente en los ordenadores, y los grafistas trabajaron con los tradicionales programas diseño gráfico en color para dibujar los fotogramas individuales. Como el juego funciona en una resolución estándar de VGA, cuando los personajes se mueven hacia la parte posterior del escenario, tienden a hacerse muy pequeños y pixelados. Cuando trabajas con una imagen tan pequeña no es lógico dibujar un fotograma en papel y escanearlo. A menudo, los grafistas trabajaban con pixeles individuales y con técnicas de "anti-aliasing" (mezclar los colores de los pixels adyacentes para suavizar los bordes de los gráficos de baja resolución).

El personaje de Ben, el motorista, fue creado por el diseñador gráfico Larry Ahern, que dibujó todos los bocetos originales. Los animadores trabajaron a partir de esos dibujos para crear un Ben animado. Normalmente, cada animador recibía un escenario y una acción, y se le pedía que creará una animación (con Ahern siempre cerca para comprobar que Ben conservaba su identidad). En las primeras etapas del proyecto, muchos de los grafistas se pasaron horas y horas mirando el clásico del oeste "El Bueno, el Malo y el Feo" para conseguir la particular forma de caminar de nuestro héroe de mandíbulas anguladas.

Con MORTIMER, LucasArts está cambiando de una resolución de VGA a SVGA. Además de conseguir gráficos más detallados, los animadores pueden trabajar ahora de una forma mucho más tradicional,



**El maravilloso Peter Chan de LucasArts, visto por su compañeros como un auténtico prodigio, trabajando con algunas ideas para Full Throttle. Fijate en el R2-D2 que hay en su escritorio —¿es un requisito para trabajar en LucasArts?—.**



**¿Pueden ver en la oscuridad?** El diseño de Peter Chan de un motorista "Cavefish" de FULL THROTTLE ilustra su patente estilo tipo cómic.

dibujando en lápiz fotogramas individuales para después escanearlos en el ordenador y colorearlos. Michaud también sabe que "todo el mundo está realmente contento de volver a dibujar otra vez. El lápiz y el ordenador forman una buena pareja. Es un proceso que realmente se ha mezclado y se ha unido de una forma muy bonita"

## 3-D POR FAVOR

LucasArts también es conocido por sus gráficos en 3D, los elementos que forman la materia prima de una especie de artista totalmente diferente. Una vez terminado Rebel Assault II, LucasArts ha aprendido muchísimas cosas sobre cómo crear un mundo Star Wars virtual que desafíe al de las películas.

Cuando los grafistas terminaron el primer REBEL ASSAULT, tuvieron un tiempo de investigación y desarrollo, para tomar aliento colectivamente y pensar en profundidad. Richard Green, uno de los artistas 3D de REBEL ASSAULT, empezó a jugar con la idea de importar objetos 3D a un mundo de juego 2D. "Los objetos 3D suelen ser demasiado nítidos y suaves", recuerda Green, "por eso tuvimos que ensuciar la imagen un poquito para que pareciera correcta. Terminamos haciendo 14 modelos distintos para FULL THROTTLE, casi todos los vehículos."

Green dice que Peter Chan, el diseñador gráfico de los escenarios de fondo, tiende a dibujar con una perspectiva más bien "elegante" que no encaja naturalmente con la rígida geometría de un programa de modelaje en 3-D. La solución fue "pellizcar" la animación 3-D, desafiando las leyes de la realidad, para que las cosas parecieran correctas. Un ejemplo sería el de Ben desapareciendo a lo lejos en la carretera. Para conseguir que el camino de la animación en 3D funcionara, Green tuvo que crear una cuesta invisible para que la moto 3-D pudiera subirla.

Como en muchos juegos de LucasArts, REBEL ASSAULT 2 empezó con un storyboard, pero en esta ocasión los gráficos no estaban totalmente conceptualizados. Lo más probable es que Green recibiera un fotograma del guión con unas cuantas líneas que representaban una fábrica, y que su trabajo consistiera en crear las imágenes correctas y la sensación correcta (desde la perspectiva de juego). "A los grafistas nos ayuda mucho conocer la acción de arcade de un buen juego."

"La Guerra de las Galaxias fue la película que cambió mi vida", recuerda Green, que parece tener cierta afinidad natural para los diseños del Imperio. "A ellos les gusta exagerar las cosas, hacerlas ridículamente grandes" Esa observación llevó a Green a crear fantásticos ambientes en 3D, como una máquina que excava el interior de un planeta, y una estación espacial que parece una gigantesca abrazadera alrededor de una luna.

El diseño tridimensional es distinto del diseño bidimensional en que el grafista debe crear un modelo de todo un objeto, como una moto, y no sólo una imagen de ella desde un ángulo en particular Para los enormes objetos de REBEL ASSAULT 2, Green se basó en su experiencia para saber cuándo añadir detalles a un objeto (si va a haber un primer plano de una zona en particular, por ejemplo), o dejar que el detalle sea más general y aprovechar las grandes escalas (como el Destructor Super Star, una nave espacial de más de 11 kilómetros de longitud).

"Todos aspiramos a hacer la siguiente gran cosa, a dar el paso siguiente", dice Michaud. "Siempre estamos fisgoneando, no sólo en la industria de los juegos, sino también en el cine, en la animación, en la animación en arcilla, etc. Estamos constantemente desafiándonos el uno al otro, y lo que me preocupa es que nuestros trabajos de diseño se subdividan tanto que se conviertan en trabajos rutinarios típicos de las líneas de montaje. Al fin y al cabo somos artistas, y todavía nos sigue gustando ensuciarnos las manos.

## UN ESFUERZO EN EQUIPO

Un buen juego es algo maravilloso. Nos puede llevar, durante horas, muy lejos de la rutina de nuestras vidas diarias. Pero un gran juego no es sólo un mecanismo de escape pasivo, es muy activo y revitalizante, nos desafía y nos confunde, nos hace reflexionar y nos emociona.

Para crear tal maravilla se requieren los esfuerzos de muchos individuos con talento. Como los jugadores esperarán más y más de cada nuevo juego, hemos puesto el acento en los desarrolladores para seguir ampliando los límites del medio.

Los profesionales mencionados en este artículo son sólo algunos de los muchos individuos con talento, necesarios para llevar a cabo la ardua tarea de desarrollar un juego, desde su gestación a su lanzamiento. Los músicos tienen que componer la música y crear los efectos sonoros que escuchamos; los escritores tienen que escribir sus historias y diálogos. Y cuando el juego esté terminado, los equipos de calidad evaluarán el juego así como la estabilidad de su código. Por último, cuando el juego se acerque a su final, alguien tendrá que decírselo al mundo, poner anuncios en las revistas y asegurarse de que revistas como COMPUTER GAMING WORLD hagan una crítica de ellos.

La creación de un juego es un camino largo y serpenteante, lleno de colinas, valles e inesperados peligros. Pero cuando el esfuerzo funciona, cuando todas las partes se mezclan para formar un todo, es un momento realmente emocionante. Al fin y al cabo, jugar es lo importante.

No queremos acabar este artículo, para cuya elaboración se ha entrevistado a grandes profesionales de compañías americanas, sin hacer mención a las poco numerosas pero entusiastas e infatigables compañías españolas que se dedican dentro de nuestras fronteras al desarrollo de juegos de ordenador, para lo cual cuentan –como ocurre en el mundo del cine– con muchos menos medios y presupuestos bastante inferiores.

No sólo cuentan con todo nuestro apoyo, sino que desde aquí prometemos convertirles pronto en protagonistas de un reportaje similar a éste.

**Bocetos espaciales S.A.**
Richard Green usó este dibujo para desarrollar sus ideas de una estación del Imperio para el Destructor Super Star de 11 kilómetros de longitud. A partir de este dibujo, empezaría a trabajar con 3D Studio y crearía los modelos para REBEL ASSAULT II.



## Espacio-Tiempo 6

# The Dig

*Hacía años que no se daba la explosiva combinación Lucas-Spielberg Ahora, para la pantalla del ordenador, ambos monstruos unen su talento para proporcionar horas de intensas emociones, sorprender y. cómo no, maravillar al jugador*

La lista de nombres propios que de una forma u otra han tomado parte en este proyecto, impresiona de antemano: Sean Clark (Sam&Max), Orson Scott Card (ganador de los premios Hugo y Nébula por "El Juego de Ender" y "Speaker for the Dead"), la factoría Lucas, una idea de Spielberg y los efectos especiales de la Industrial Light&Magic. De tan creativa unión, no se ha obtenido sólo un fruto informático, sino una novelización de Warner Books, una obra de audio

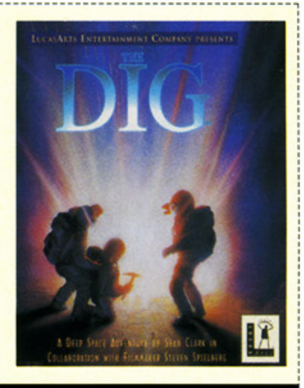




y una banda sonora.

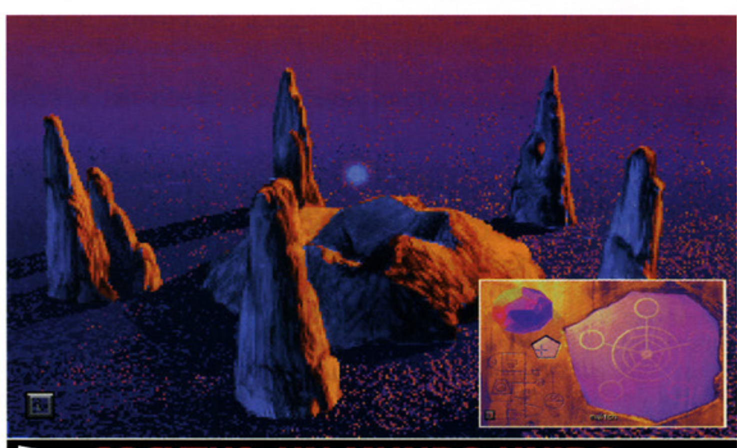
Pero toda esta parafernalia de productos que inundarán las tiendas, ha tenido como base la que seguramente sea la obra maestra en aventuras gráficas procedentes de LucasArts: The Dig. Un cuento asombroso llevado hasta los límites y más allá de la realidad, con una puesta en escena tan arrolladora que corta la respiración la primera vez que se tiene en pantalla.

Si hasta ahora las aventuras gráficas, la nueva generación de películas interactivas, y por extensión, casi cualquier juego producido en el último año, poseen guiones de fondo cada vez mejor hilados, The Dig supone un paso más en esta línea con una trama que se adentra en terrenos




**The Dig**

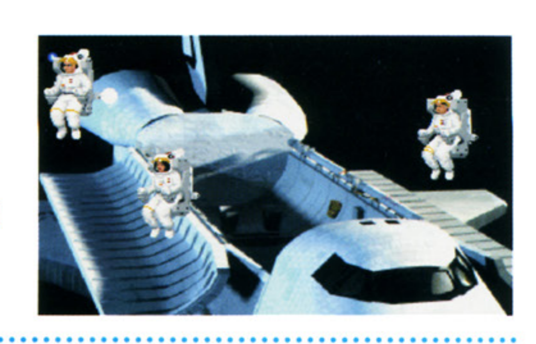
**Precio:** 7990 (Orientativo).
**Requerimientos de Sistema:** 486DX2/66, SVGA VLB o PCI, CD-ROM de doble velocidad MPC 2, 8 Mb RAM, Disco Duro, Ratón.
**N°de jugadores:** 1
**Editor:** LucasArts
**Distribuidor:** ERBE



**COCYTUS: UN MUNDO UNIDO POR AGUA Y LUZ**

El mundo alienígena que Low, Brink y Robbins han descubierto, está estructurado en un nexo central y cinco espirales a su alrededor, todo ello emergente de un fragoroso océano. Las espirales serán descubiertas poco a poco a medida que avance el juego, y cada una de ellas contiene una sala principal que es la que le da nombre. Así, tenemos el Museo, la Tumba –lugar de descanso del Creador–, el Planetario, la Sala de Mapas, y la Catedral –santuario de la tecnología del Creador–.El desplazamiento entre los seis puntos neurálgicos de Cocytus, puede ser submarino o aéreo. En cada una de las espirales, hay un andén con un transporte que llevará a los protagonistas de la aventura en un vertiginoso viaje subacuático hasta su punto de destino. Pero las esferas de transporte sólo comunican el nexo central con cada una de las espirales de forma bidireccional, con lo que el movimiento entre las espirales utilizando este sistema, resulta bastante pesado. Por fortuna, la tecnología alienígena descubrió hace milenios que hay formas de luz sólidas, y las utilizaron para crear puentes multicolor entre las espirales y el nexo central de forma que hubiese un medio rápido de conexión.

## The Dig es un cuento asombroso llevado hasta los límites y más allá de la realidad, con una puesta en escena arrolladora



metafísicos y existenciales. Lejos de rayar en lo incomprensible, atrae y envuelve al jugador hasta atraparlo en otra realidad.

### Paisaje y música en Cocytus

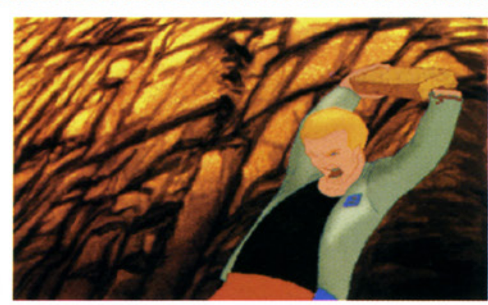
The Dig ha contado con los mejores de entre los mejores para la realización del sonido y los decorados. Calificativos que normalmente causan un poco de reparo, como bello, hermoso o precioso, son los únicos aplicables a esta obra de LucasArts. Los escenarios son de otro mundo -en más de un sentido-, y los personajes están perfectamente caracterizados a nivel físico y de personalidad, con lo que obtienen una gran credibilidad.

La fastuosa ambientación gráfica del juego, está coronada por una banda sonora de tintes Wagnerianos, y es inevitable que ciertas escenas recuerden tremendamente a 2001 Odisea en el Espacio. Por si fuera poco, los efectos especiales de la Industrial Light&Magic aplicados en momentos clave, unidos a la labor artística y musical, rematan The Dig con un nivel de dramatismo soberbio.

### Jugando a ser Dios

The Dig plantea dilemas éticos y filosóficos estudiados por la humanidad a lo largo de su historia. ¿Qué ocurriría si la clave de la resurrección estuviese al alcance de cualquiera? ¿Es justo privar a alguien de su descanso eterno?

Boston Low debe hacerse estas preguntas durante el transcurso de su odisea en Cocytus, y darles respuesta en medio de un torbellino de sensaciones y emociones hasta ahora desconocidas para su mentalidad cuadriculada de militar norteamericano. Al darse cuenta de que tiene en sus manos el poder de devolver la vida a los muertos, no duda en utilizarlo para resucitar a Brink, el geólogo de la expedición. Sin embargo, los efectos de los cristales alienígenas van más allá de una simple reani-







### UN GUIÓN DE PELÍCULA

**The Dig bien podría haber sido la última producción cinematográfica del tándem Lucas-Spielberg. Cuenta una historia fantástica que posee todos los elementos que han dado el éxito a famosísimas películas de las dos últimas décadas: misterio, fantasía, terror, amor...Se nota la manufactura del guión en ciertos aspectos algo empalagosos, con un final feliz e historia romántica de por medio. Sin embargo, los diálogos —escritos por Ordon Scott Card— resultan a veces demasiado densos, ya que si bien aportan riqueza a la trama, ralentizan demasiado el juego con escenas que llegan a durar varios minutos en los que el jugador se convierte en obligado espectador.**

**El punto de partida no es nada nuevo: un meteorito va a colisionar con la Tierra y un equipo de la NASA es enviado para desviar la trayectoria de la gigantesca mole espacial. Una vez logrado su objetivo, se dirigen a la gran roca para explorar su superficie, y tras activar una serie de paneles ocultos por piedra y polvo, se ven transportados a un mundo desconocido a miles de millones de años luz de nuestra galaxia. Brink, el geólogo de la expedición, lo bautiza Cocytus. Allí se desarrollará toda la aventura de los tres héroes de The Dig.**



### LAS LLAVES ALIENIGENAS

**The Dig abusa en demasía de un aspecto del juego que hubiera quedado muy bien en caso de ser utilizado pocas veces. Se trata de los paneles de acceso que abren puertas y activan máquinas. Cada uno de estos paneles tiene 4 botones, cuya pulsación provoca un "morphing" de la forma geométrica del botón, en una sucesión constante de poliedros y colores.**

**La clave para activar con éxito cada uno de estos paneles está en unos cetros de colores, que Brink irá encontrando en diversos lugares de Cocytus. Cada cetro contiene grabada una secuencia de poliedros de colores, y Brink tendrá que probar las combinaciones en todas las puertas que pueda hasta dar con aquella que se abre con la configuración del cetro.**

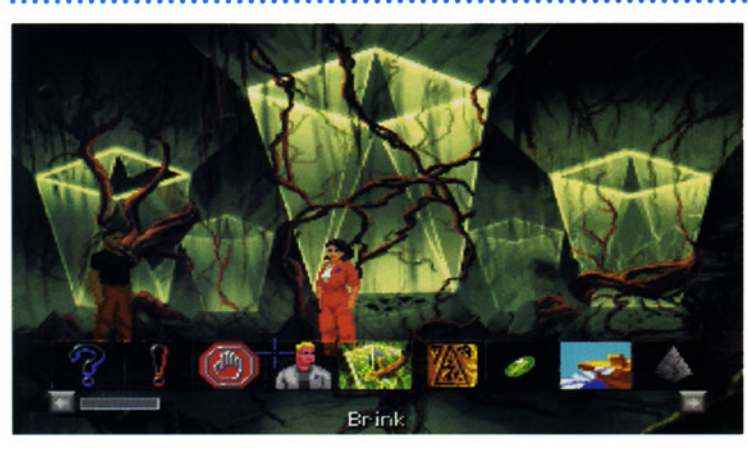


# Aventura/Rol



**Los efectos especiales de la ILM, aplicados en momentos clave rematan The Dig con un dramatismo soberbio**






resolver por fin este grave problema que preocupa a la humanidad, y cuya única solución estaba en las diversas creencias religiosas.

The Dig es un juego fabuloso, recomendable para todos los usuarios adictos a la aventura gráfica. Lástima que las voces estén en inglés (seguimos con los subtítulos).




mación física, y los problemas se harán evidentes enseguida.

## La cultura de Cocytus

Los alienígenas, antes de desaparecer en el Espacio-tiempo 6 hace millones de años, dejaron tras de sí un interesante museo visual y una extensa biblioteca en varias lenguas. Dado que Maggie Robbins es la experta en comunicación, se hará cargo del estudio del lenguaje alienígena, intentando por todos los medios decodificar su complejo sistema.

Para Low queda el museo, donde encontrará unas pantallas con jeroglíficos cambiantes que le informarán acerca de varios aspectos de la cultura alienígena e incluso, le resolverán la papeleta con algunos problemas.

## Vida y muerte en Cocytus

Quizá los momentos más dramáticos y efectistas del juego, sean las muertes de Brink y Robbins. Brink, además, repite la experiencia dos veces. Sin embargo, la tecnología alienígena ha superado las barreras de la vida y de la muerte gracias a unos cristales descubiertos por el Creador. Pero los efectos secundarios de los cristales, bien visibles en el comportamiento de Brink, hacen que Robbins haga jurar a Low que no los utilizará con ella.

Sin embargo, la sabiduría de las criaturas alienígenas está más allá de la vida y la muerte, y su control del Espacio-tiempo les permitirá

### Calificación

**The Dig**

**Pros:** LucasArts vuelve al redil con una aventura difícil como ninguna hasta la fecha. Además, la atmósfera surrealista y alienígena está soberbiamente conseguida, y el jugador se ve envuelto en ella enseguida.
**Contras:** Los diálogos de Orson Scott Card resultan a veces interminables, ralentizando el juego de forma cansina. Debido al nivel de dificultad, The Dig no es una aventura especialmente apta para principiantes.

### El truco es...

**Cuando tengas acceso al museo, utiliza los cristales verdes que encontrarás en el suelo para resucitar a Brink. Aunque hacerlo sea un error, es necesario para el desarrollo de la aventura.**



### LOS HABITANTES DE COCYTUS

**El único rastro de vida en Cocytus, al margen de la tecnología y las construcciones, es la presencia de unas extrañas formas incorpóreas y eléctricas que se aparecen al trío protagonista en repetidas ocasiones a lo largo de la aventura.**

**Brink, Low y Robbins, no conocerán a sus verdaderos anfitriones hasta casi el final del juego, en momentos amargos y espectaculares al tiempo. Los alienígenas recuerdan en cierta forma a un centauro con cabeza de "mind-flayer" o devorador de mentes, una criatura del compendio de monstruos del popular juego de rol Advanced Dungeons&Dragons.**

**Los alienígenas son criaturas atormentadas por su milenaria decisión de retirarse al Espacio-tiempo 6 creyendo que serían capaces de volver; y una vez liberados, su mentalidad y comportamiento raya en el tópico de la superioridad mental, tecnológica, ética y moral. El único toque de falible humanidad, es precisamente su error al adentrarse en el Espacio-tiempo 6.**



Aventura/Rol

## El despertar de Thera

# Stonekeep

*Thera, la diosa de la Tierra, ha sido reducida a una esfera de energía por el Rey de las Sombras. Drake, el héroe de esta aventura, tendrá que internarse en Stonekeep, recuperar la Esfera de Thera y enfrentarse al diabólico Señor Oscuro.*

Stonekeep es el más ambicioso proyecto de Interplay La producción de este fabuloso juego de rol, ha costado la friolera de cinco millones de dólares (unos 600 millones de pesetas). Aunque no se trate del presupuesto más alto de la historia de los juegos de ordenador (Double Switch, de Digital Pictures, ha costado 9 millones de dólares), desde luego sí es el juego de rol para PC que más ha costado. Y no sólo en dinero: el desarrollo ha llevado cuatro largos años de programación, rodaje, partituras, canciones y dibujos, y en él han participado nada menos que 200 personas.

Tanto personal, dinero y tiempo, y por supuesto esfuerzo, han culminado en Stonekeep; una aventura que tiene horas y horas de juego que bien podrían convertirse en meses.



### Una novela jugable

Interplay no se ha conformado con escribir un guión para el juego, sino que además ha creado una novela de fantasía que ha de ser leída en primer lugar, puesto que Stonekeep es la continuación de "El Despertar de Thera" El libro estará en castellano e incluido en la caja del producto.

Después de dejar volar la imaginación con la novela, se carga el juego y los personajes y lugares cobran vida, con imágenes y voces que crean un ambiente fantástico y especial. Duendes cantando y bailando, hadas de voz chillona revoloteando en su mundo subterráneo, dragones que escupen fuego, y un sinfín de criaturas contribuyen a que el jugador se sienta inmediatamente transportado a otro mundo.

Stonekeep se juega a pantalla completa, sin molestas cajas de comandos, inventarios o personajes. Todas estas opciones han sido contempladas a través de un sistema cómodo y de fácil acceso.

### El Espejo Místico

Una de las más absolutas novedades que encontrarán los roleros del ordenador, es el sistema que utiliza Stonekeep para interaccionar con los personajes que componen el grupo dirigido por el jugador Al activar el Espejo Místico, aparecerá un plano de todos los héroes que van en busca de Thera, y moviendo el cursor sobre uno de ellos, la cámara hará un primer plano del mismo para poder colocarle la armadura, que coja un arma o simplemente darle de comer.

También se emplea el mismo sistema para leer pergaminos o libros, y ponerle a un personaje cualquier objeto susceptible de ser llevado encima.



### El Pergamino Mágico

El clásico inventario con cientos de objetos, ha quedado reducido a una pieza de pergamino en la que se visualizan hasta cinco objetos a la vez. Utilizando las teclas de avance y retroceso de página, el pergamino se desplazará cinco objetos arriba o abajo. La innovación del sistema consiste en la posibilidad de acumular objetos iguales, por ejemplo tener un único icono correspondiente a una piedra y que al mover sobre él el ratón, se nos indique que llevamos 25. De esta forma, la lista de objetos queda reducida de manera importante, aunque claro, sigue habiendo decenas de objetos diferentes.

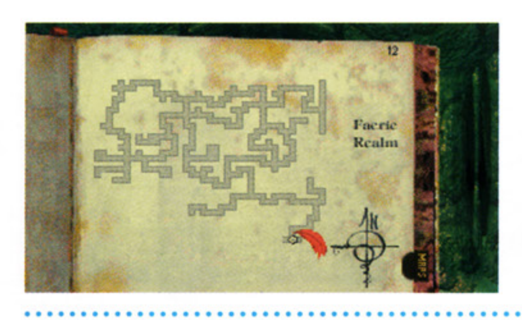
Quizá el defecto de este sistema de inventario, sea que los nombres de los objetos no aparecen en él, con lo cual se hace necesaria la consulta constante del Diario.



**Stonekeep**

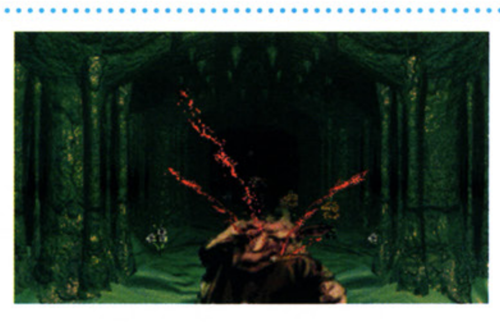
**Precio:** 9.990 (orientativo)
**Requerimientos de Sistema:** 386 40Mhz o superior, 8MB de RAM, SVGA, CD ROM y ratón. Precisa intalación en disco duro.
**N°de jugadores:** 1
**Editor:** Interplay
**Distribuidor:** Arcadia

**Después de dejar volar la imaginación con la novela, se carga el juego y personajes y lugares cobran vida, creando un ambiente fantástico y especial.**







### El Diario

Se trata de un objeto que Drake tendrá que encontrar al poco tiempo de haber comenzado su peligrosa aventura. Una vez en su poder, el diario es uno de los instrumentos más poderosos que el héroe tendrá a su disposición. Le permitirá escribir anotaciones sobre el desarrollo de su viaje, y además aparecerán el él automáticamente, las pistas que ofrezcan los personajes del juego.

También incluye los mapas, dibujados automáticamente según Drake descubre nuevos lugares. Se pueden escribir leyendas sobre ellos, de forma que si se encuentra algo destacable como un altar o un puesto de guardia, su ubicación quede perfectamente registrada.

En otra sección del Diario, quedará un registro automático de cada uno de los objetos que Drake recoja, con lo que podremos identificarlos fácilmente en el Pergamino Mágico.

Las páginas restantes de este precioso libro están dedicadas a las runas, clasificadas según el tipo de magia al que pertenecen, y a los aventureros. La utilidad de cada runa ha de ser anotada junto a ella al descubrir sus efectos. Las características y habilidades de cada uno de los aventureros, están al principio del tomo, e incluyen especialidades y aficiones.



### El truco es...

**Para conseguir ver a la reina de las hadas, deja ante la pared invisible que la protege unas rosas y da dos vueltas completas a la columna que está frente al incorpóreo muro.**

### La Magia

En Stonekeep no hay magia para Drake sin runas, y no hay runas si no se encuentran pergaminos con ellas inscritas. Una vez que una runa está en el diario, hay que tallarla o inscribirla en un objeto de poder que sea capaz de contener la energía de la runa. Esta operación se realiza haciendo que Drake coja con cualquiera de sus manos uno de estos objetos de poder –normalmente cetros– y, abriendo la sección del Diario correspondiente a las runas. Se coloca la seleccionada sobre el objeto y ya está listo para su uso.

Drake sólo podrá lanzar hechizos teniendo en sus manos uno de estos objetos de poder rúnico, y utilizando la mano pertinente, podrá elegir el conjuro que desea usar

### Los Combates

Por fin se puede golpear a un goblin donde más le duele. Durante las escenas de lucha, dependiendo de dónde se coloque el cursor, Drake golpeará a su enemigo en un sitio u otro. Así, es factible dejar ciego a un goblin con un par de certeros golpes en los ojos, sin tiradas de dados ni clases de armadura. Si se localiza el punto débil de la armadura de una criatura, el combate durará poco y Drake saldrá de él relativamente ileso.

Los botones del ratón se corresponden respectivamente con las manos derecha e izquierda de Drake, y el control de movimiento queda solucionado con los cursores. La libertad de giro y movimiento durante un combate es absoluta, con lo que el protagonista de Stonekeep podrá huir o situarse a la espalda de su contrincante sin problemas. A pesar de utilizar actores como base de los personajes, obteniendo así unas criaturas mucho más creíbles, los gráficos siguen siendo los de siempre: bonitos pero planos y poco trabajados a veces. En cambio el sonido está cuidado hasta el más mínimo detalle: las voces, las canciones, e incluso si el personaje corre se escuchan pasos más rápidos.

Stonekeep ha cambiado por completo el concepto tradicional del juego de rol por ordenador –juegos del tipo de "Eye of the Beholder"– consiguiendo una interactividad mucho más realista con los personajes del juego. Ojalá sea el primero de una larga serie de innovadores programas de este género.

### Calificación

**Stonekeep**

**Pros:** Los personajes han sido creados a partir de actores reales que han sabido crear una atmósfera fantástica en la que el jugador se ve inmerso enseguida.

**Contras:** Stonekeep, en favor de la utilización de actores y un sistema de lucha mucho más realista, no permite el movimiento en 360 grados, con lo que da un paso atrás en este aspecto.

TOP SECRET

## Gajes del Oficio

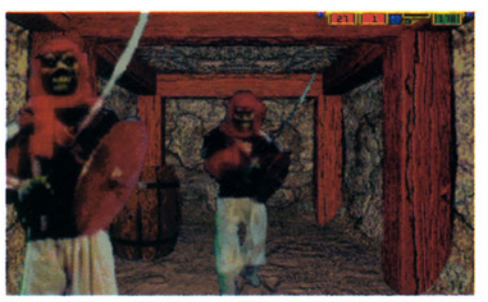
# Stonekeep

La calidad de Stonekeep, que ha quedado ya patente en la review de las páginas anteriores, se traduce también en situaciones complejas que hay que resolver dándole bastantes vueltas a la cabeza. Aquí tienes varios consejos y soluciones para algunos problemas. Antes de comenzar, puedes activar un sistema de coordenadas que incluye el juego, pulsando la combinación de teclas Shift+F8. Te resultará útil para alguna de las pistas. Puedes desactivarlo con la misma combinación de teclas.

Cuando llegues a las Alcantarillas de Stonekeep, tendrás un nivel de agua bastante importante. Debes encontrar los dos cilindros que te permitirán activar el sistema de drenaje, un piso más arriba. Cuando localices el primero (coordenadas X3,Y16), llévalo al nivel superior, colócalo y activa ese control. Vuelve a bajar hasta las coordenadas X16, Y30, donde se encuentra el segundo y repite la misma operación. Con ello vaciarás el alcantarillado. No te enfrentes al monstruo de los tentáculos hasta haber bajado el nivel del agua.







Cuando encuentres una avispa revoloteando bajo un avispero, no la ataques bajo ningún concepto o sufrirás los aguijonazos de todo un enjambre.

Para rescatar a Dombur en el nivel superior del Templo, debes abrir primero las celdas. Lo lograrás bajando todas las palancas que hay en la habitación al Sur de las celdas. Después de rescatarle, ve a la celda que hay al Norte de la suya y pulsa un botón que hay oculto en una pared. Sigue el pasaje secreto hasta encontrar otro botón, y un poco más lejos encontrarás una Estatua Throggi. Coge sólo el ojo izquierdo (el Orbe Amarillo) y como mucho el hacha para uno de los enanos. No cojas nada más.

Cerca de la entrada del Reino de las Hadas, y una vez en él, saldrá a tu encuentro un grupo de jocosos duendes que, en forma de rima, te pedirán un pago para jugar a algo. Si no te cansa el peso, llevarás rocas para dar y tomar Entrégales una y siéntate cómodamente a disfrutar del espectáculo.

Aunque diversos personajes te irán dando pistas de cómo encontrar y ver a la Reina de las Hadas, si sigue siendo para tí un enigma cómo acceder al salón del trono de la afligida soberana, coloca una rosa ante el muro invisible que bloquea tu camino, gírate 90 grados y da dos vueltas completas a la columna de roca viva que hay en el centro de la estancia.



### Sólo para desesperados

Esta información es sólo apta para desesperados, y hay que advertir que le quita bastante gracia al juego. No leas este truco si quieres disfrutar del juego tal cual está, pero hemos de advertirte que si quieres utilizarlo tienes que emplearlo nada más empezar el juego. Los programadores de Stonekeep, incluyeron un arma poderosa de difícil acceso y que es capaz de vencer a cualquier enemigo con muy pocos golpes. Se trata de la Daga de Penetración, y está escondida en el nivel en que comienza el juego. ¡Si sales



**Algunos personajes te darán pistas para encontrar a la Reina de las Hadas**

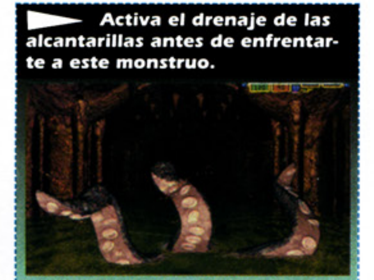


de este nivel antes de cogerla, la habrás perdido para siempre! Para conseguir la Daga, has de encontrar primero la palanca que abre la puerta de las escaleras que descienden al nivel inferior Cuando la tengas ante tí, bájala, súbela y vuélvela a bajar Camina 1 pantalla al Sur, 2 al Este y 2 al Norte. Mira hacia el Oeste y abre el ladrillo suelto que hay en el muro (apareció cuando manipulaste la palanca). Tira de la palanca que hay en la hueco. Ahora ve una pantalla al Sur y 2 al Este, mira hacia el Norte y abre el ladrillo del muro. ¡Ya tienes un arma infalible!

**Entrégale tres cráneos al sibilino Wahooka y te dará la llave triangular.**



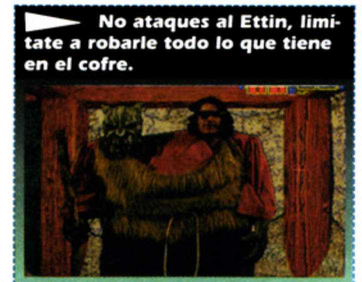
**Activa el drenaje de las alcantarillas antes de enfrentarte a este monstruo.**



**Anota en el Diario la localización de estas fuentes: te recuperarán todos los puntos de vida.**



**No ataques al Ettin, limítate a robarle todo lo que tiene en el cofre.**








# Acoso al depredador

# Aliens

*Ácido como sangre y sólo existe un antídoto. astucia. Pero, ¿cómo luchar contra la perversión de una mente alienígena que carece de escrúpulos, aliada de las circunstancias...?*

Es imposible ser objetivo al hablar de un juego, cuando las producciones cinematográficas que le precedieron, fueron tan impactantes; pero no cabe duda que en Aliens se respira una atmósfera de genialidad.

La calidad del diseño en sus gráficos nos hace apreciar a primera vista ese raro sabor de las cosas bien hechas. Algunos de los laberintos de sus conversaciones son un verdadero reto y el guión hace honor al nombre y al tradicional significado que encierra esa histórica palabra que, de forma sorprendente, ha pasado de su significado genérico en latín, a designar una especie extraterrestre concreta más real –ironías de la vida– que cualquiera otra viva e inteligente que ni siquiera conocemos aún. Aliens refleja con una fidelidad previsora, las dificultades del mundo de la conquista espacial. Su dureza, su tecnología, hasta la propia música —5 temas diferentes— está impregnada de esa tristeza embriagadora que envuelve la añoranza de la Tierra. La introducción comienza con las tristes palabras: El espacio. Soledad...

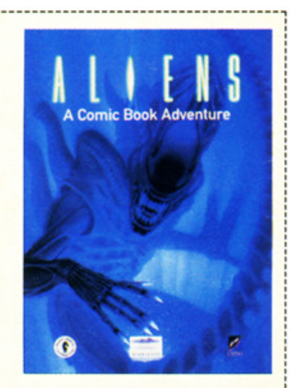




## Calentando motores

El juego mezcla la trama de la primera y segunda de las tres películas realizadas por la Twentieth. En esta entrega, una base de humanos se ve atacada de improviso en el planeta que tratan de terraformar Los atacantes son una especie alienígena que llegó hasta allí en una nave estrellada hace tiempo, y dedicada al transporte de "material peligroso" No se trata de vida indígena. El USS Sheridan, que pasaba realtivamente cerca con destino a la Tierra, recibe un S.O.S. y su tripulación debe ir a ayudarles sin saber muy bien a lo que se enfrentan. Cuatro personas, una inmensa nave y su computadora central, serán los responsables de tus quebraderos de cabeza.

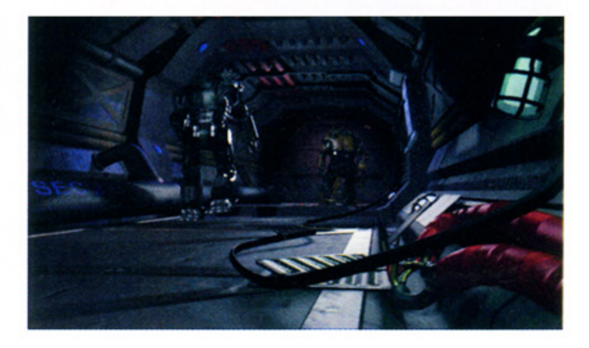
El USS Sheridan no es una máquina de combate,

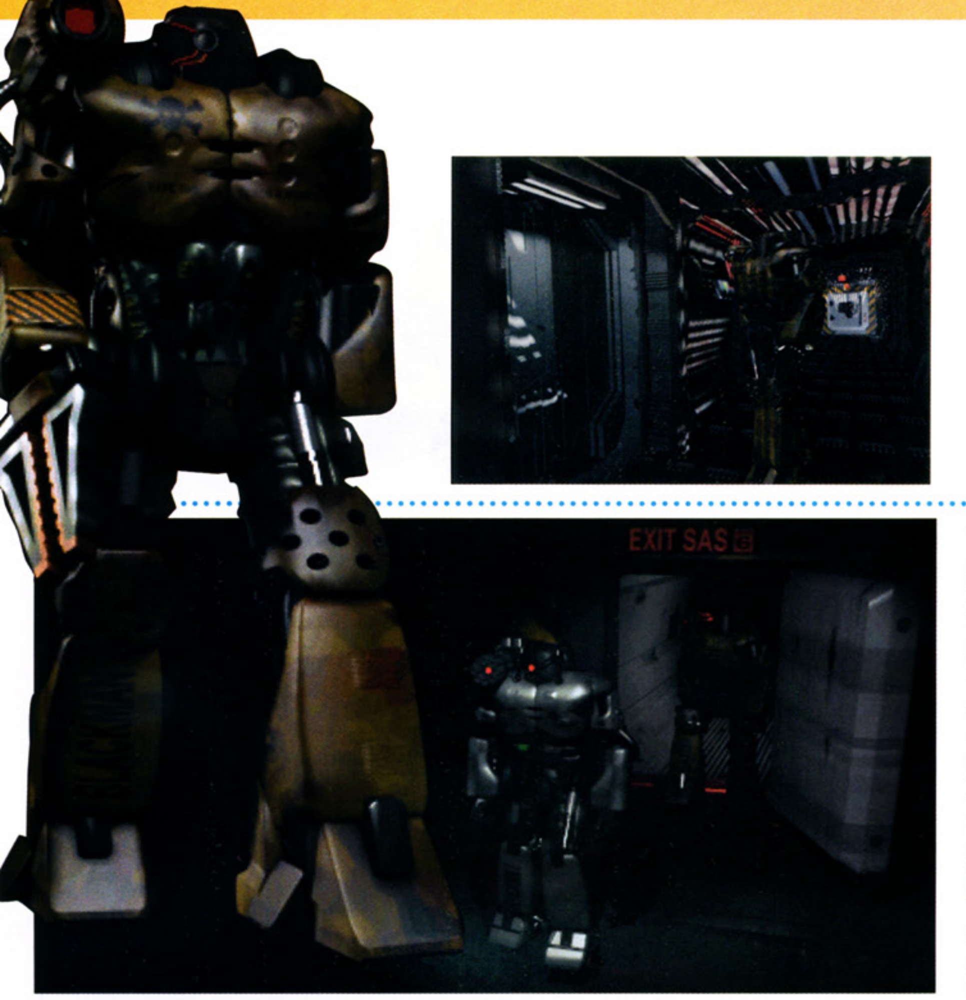



**Aliens**

**Precio:** 7 995
**Requerimientos de Sistema:** 486 DX2/66 Mhz., 8MB Ram, 20 MB disco duro, SVGA, CD-ROM.
**N°de jugadores:** 1
**Editor:** Cryo/Mindscape
**Distribuidor:** Proein








**Es una aventura gráfica inmersa en una atmósfera de dureza y lucha por la vida, muy en la línea de los cómics que le han dado vida.**

**El truco es...**

**Cuando entres en la habitación de Lora, verás que lleva en el bolsillo una llave verde. Para conseguirla, al iniciar la conversación, debes elegir primero la última de las preguntas y luego la primera: te dará la llave.**

por lo que el armamento que lleva es para uso personal exclusivamente. Tendrás que coger las armas de su bodega antes que te encuentres en medio de una apurada situación. La nave está equipada con todo lo necesario para realizar largos viajes: máquina automática de comida, sistemas de CD, los instrumentos necesarios para su manejo tales como computadora central y salas de control; también cuenta con camarotes, almacenes, un WC (poco usual en juegos), y cómo no, una sala de ocio, donde podrás jugar al famoso "Reversi", un othello que hace furor en el siglo XXII.

### Yendo por partes

Aliens es una aventura gráfica inmersa en una atmósfera de dureza y lucha por la vida, muy en la línea de los cómics que le han dado vida. Las imágenes renderizadas en 3D crean un efecto de abducción en el jugador.

Esta producción de Mindscape/Cryo, tiene tres partes bien definidas; en la primera, alertada la tripulación del Sheridan por el S.O.S. recibido, deberá resolver una situación bastante comprometida: conseguir las coordenadas de B54c, que es el planeta de donde procede la señal y evitar al mismo tiempo una nube de asteroides que amenaza con destruir la nave. Tienes un tiempo limitado y si no te das prisa, probablemente acabes siendo comida para gas interestelar Deberás por tanto resolver de forma satisfactoria las dificultades que aparezcan durante los preparativos del aterrizaje.

El desembarco y la exploración de la colonia minera, son las metas a conseguir en el segundo y tercero capítulos. Tratan de la lucha contra los xenomorfos alienígenas, incluyendo en la trama a los exosqueletons: réplicas humanas dotadas con facultades de super-héroe, la última creación del avance de la ciencia robótica a bordo del USS Sheridan, utilizados por el hombre para solventar emergencias que pondrían en apuros a más de un humano. Tus penas finalizan con la huida del planeta a través de un campo de fuerza. Pero... ¿podrás con todo eso? Para ayudarte, en el Sheridan tienes un anaquel de instrumentos y objetos necesarios para terminar tu misión con éxito. Para que eso sea posible, podrás intercambiarlos en el inventario entre los tripulantes de tu nave. Cada uno tiene sus especialidades, dispones de pocos medios y la colonia es un laberinto peligroso.

### Menú del día

En el menú de iconos irán exponiéndose diferentes tipos de información —constantes vitales de los miembros de la tripulación, objeto del inventario que estás usando en ese momento, etc—, vital para tu victoria. A través de ese menú, podrás acceder al reversi, al status de la persona que elijas y al inventario. Las pantallas de Aliens te permitirán moverte a través y alrededor de toda la nave, conversar con la tripulación y hacer todo lo necesario para terminar tu misión con éxito. Hay algunos objetos esenciales en esta misión, tales como los pases verde y rojo, el CD formateado para guardar las coordenadas de B54C, los microchips, etc. Otras cosas importantes: comer antes de abandonar la nave, encender el tablero de MOM, la destrucción de cualquier cosa alienígena incluidos huevos, la posibilidad de intercambiar objetos del inventario, y otras que irás descubriendo poco a poco.

Tu aventura no ha hecho más que comenzar por la lectura de este artículo. ¿Alguien sabe cómo puede terminar?

**Calificación**

**Aliens**

**Pros:** No sobresale ninguna característica en concreto, simplemente y –nada menos– es un juego excelente: trama, música, gráficos, efectos de sonido, diseño de personajes... todo encaja perfectamente.

**Contras:** Por pedir... el playback de los actores en sus diálogos debería mejorarse, ya que viendo el resto del juego, apetece rizar el rizo.

## El retorno de Anhktepot

# Ravenloft: Stone Prophet

*El calor es insoportable, el sol abrasador es el desierto de Har'Akir, poblado de mortales criaturas cuya misma existencia va contra natura. Atrapados en este yermo paraje, los héroes deben desentrañar los secretos de la Roca del Profeta para poder escapar o morir*

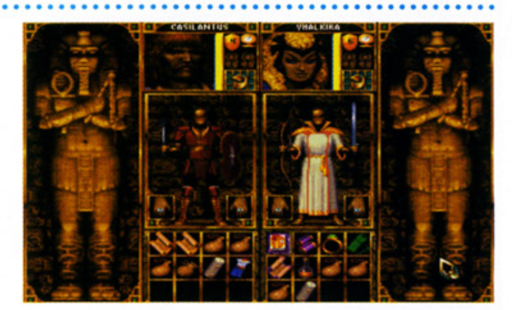
Dioses, momias, espíritus y profetas son algunos de los ingredientes de la segunda entrega de Ravenloft. Similar en concepto a la primera parte, Stone Prophet dibuja un escenario de ambientación egipcia con monstruos de ultratumba, donde los Dioses se inmiscuyen de forma directa en los asuntos de los mortales.

### El futuro de los héroes

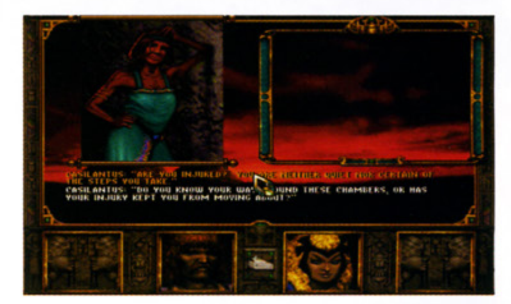
Aunque Stone Prophet se puede jugar con los dos personajes que trae el juego para comenzar rápidamente, es bastante recomendable crear unos propios. Tras el éxito que tuvo el particular sistema utilizado en la primera parte, en el que una adivina echaba las cartas y se iban escogiendo sexo, raza y demás elementos que definían al héroe, SSI ha decidido mantener esta faceta del programa. A la hora de hacer las tiradas de dados para obtener las características del personaje, no hay que olvidar que los valores conseguidos se pueden editar para ponerlos al máximo.

### Un desierto muy poblado

Har'Akir está cercado por un muro invisible que carboniza a cualquiera que se atreva a intentar cruzarlo, por lo que los aventureros han de mantenerse dentro de estos límites. Dentro del desierto, abundan extrañas criaturas como demonios de arena, muertos vivientes y buitres gigantes entre otros. Además, hay varias tumbas y santuarios, lugares peligrosos en los que habitan seres de pesadilla que intentarán por todos los medios proteger sus antiguos secretos.




Afortunadamente, la opción de automapeado mantiene al jugador constantemente informado acerca de dónde se encuentra, y de la localización de los monstruos. El mapa está estructurado como una cuadrícula, y aquellos que se vuelvan locos con el movimiento de 360 grados, podrán activar la opción de movimiento pantalla a pantalla.





Al margen del mapa automático, los aventureros pueden tener diversos mapas que obtendrán a través de otros personajes o encontrándolos en lugares insospechados. Estos mapas pertenecen a zonas determinadas — la excepción que confirma la regla es uno del desierto completo— pero hay que tener cuidado con ellos, pues la información que contienen, aunque auténtica, no suele ser completa.




### El inventario

Pulsando sobre cualquiera de los personajes, aparecerá una pantalla con el inventario y un gráfico de cada aventurero. Sobre éste, se pueden co-




**Ravenloft**

**Precio:** 7.495
**Requerimientos de Sistema:** 386/33 Mhz, 4 MB RAM, VGA, MS-DOS 5.0, CD-ROM doble velocidad, Disco Duro, Tarjeta de Sonido, Ratón.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** SSI.
**Distribuidor:** Proein.



**Stone Prophet supone una aportación mínima a su predecesor en lo referente a su sistema de juego.**








locar objetos tales como armaduras y atavíos diversos. En las manos se llevan por ejemplo, armas o varitas y, MUY IMPORTANTE: pergaminos. Para leer un pergamino, hay que colocarlo en la mano de un personaje, salir a la pantalla de juego y pulsar sobre él.

Determinados objetos, como los llaveros y los carcajs de flechas, pueden ser contenedores de otros objetos más pequeños. Para abrir la ventana del objeto contenedor, sólo hay que colocar éste sobre el personaje y pulsar el botón izquierdo del ratón.

### Los Conjuros

El sistema de hechizos de Stone Prophet es nuevo, haciendo mucho más accesible la utilización de los mismos durante el combate. Con una simple pulsación sobre un icono, aparecerá la ventana correspondiente a los hechizos del personaje seleccionado. Tras elegir el conjuro, se preguntará al jugador si es pertinente, dónde o sobre quién quiere lanzarlo.

### Toda una secuela

Stone Prophet supone una aportación mínima a su predecesor en cuanto a sistema de juego se refiere. Aunque los gráficos están más trabajados –debido también a las innovaciones tecnológicas que se han producido desde entonces–, no deja de ser el mismo juego con un guión diferente. El argumento está bien pensado y posee un alto factor de atracción en virtud del tema de fondo que trata, Egipto, pero no es suficiente para solapar la monotonía de un juego en el que lo principal, según parece, es cargarse a todos los monstruos que se encuentren. SSI promete puzzles y enigmas que supondrán un reto para el jugador, pero dichos rompecabezas consisten únicamente en las típicas trampas de pulsar un botón u otro, o no pisar determinada baldosa para no activar una bola de fuego que podría resultar fatal.

Si todo lo que se busca es acabar hasta el gorro de serpientes, sapos de fuego, zombis y otras criaturas que no cejarán en su empeño por impedir que los aventureros consigan su objetivo, Stone Prophet es el juego idóneo. Además, la banda sonora saca de quicio a cualquiera después de media hora encerrado en el Túmulo de Nefertiti.

Se nota en cualquier caso, el avance tecnológico y los medios disponibles desde Strahdt's Possesion, ya que las animaciones creadas para cosas tan simples como la introducción a la creación de personajes, poseen un toque mágico que crea una atmósfera bastante creíble.



Hay que agradecer pese a todo que el juego esté por lo menos íntegramente traducido al castellano.

**El truco es...**

**Entre tus personajes lleva siempre un clérigo, porque te permitirá librarte de los muertos vivientes casi siempre. Antes de entrar en cualquier sitio, guarda la partida. Podrías arrepentirte profundamente.**

**Calificación**

**Ravenloft**



**Pros:** Stone Prophet tiene muchísimas horas de juego, con lo que los fanáticos roleros deseosos de ir de combate en combate, disfrutarán mucho.
**Contras:** El juego resulta monótono por culpa de tanto monstruo suelto por todas partes. Da la impresión de tratarse casi de un juego arcade.








## Aden: el nuevo reino de la fantasía

# Thunderscape

*En un mundo caótico invadido por las criaturas del mal, la única esperanza para devolver la luz al mundo de Aden es un grupo de aventureros que ha de completar con éxito una peligrosa misión.*

Thunderscape es el primero de la nueva serie de juegos de rol de SSI. Tras perder la licencia de TSR, SSI ha decidido crear su propio mundo lleno de criaturas y lugares fantásticos, y que servirá como plataforma para futuras producciones.

Hace diez años, Aden era un mundo pacífico. Su Edad de Oro se centró en el conocimiento y el descubrimiento de una nueva tecnología llamada "mecamagia" Entonces, en un solo segundo cataclísmico, el Sol qudó eclipsado y miles de criaturas que antes vivían sólo en los cuentos, los nocturnos, cobraron vida. Los nocturnos han capturado el Paso de Skellon, y han derribado el escudo mágico que impedía su avance sobre las tierras del Norte. La Orden Radiante ha puesto sus esperanzas en un grupo de aventureros para retomar el Paso y restaurar el escudo.

Con un interfaz nuevo y quizá más accesible, SSI se desvincula de todo lo hecho hasta ahora bajo licencia de TSR y avanza un paso con la creación de esta nueva aventura que comienza con la Oscuridad sobre Aden. Se ha mantenido el movimiento de 360 grados que tanto éxito ha tenido ya en juegos como Ravenloft, pero se han incorporado nuevas opciones de combate y conjuros.

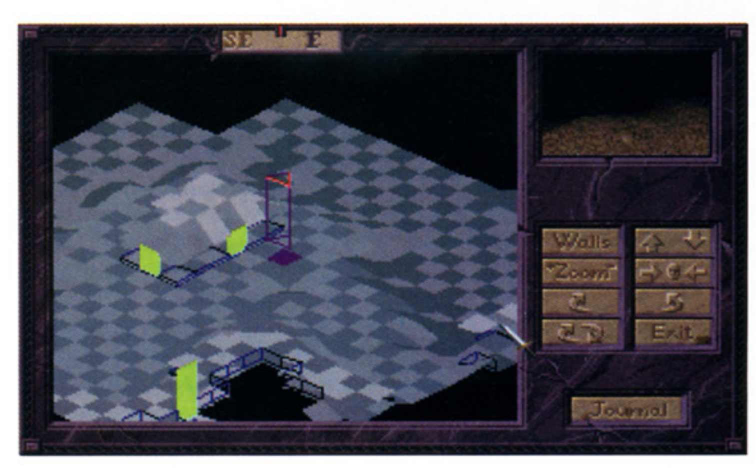
### Cuerpo a cuerpo

La primera de las novedades, perceptible nada más comenzar a jugar, es el sistema de combate. Cuando una criatura hostil se acerque al grupo con malas intenciones, el juego se detendrá inmediatamente para pasar al modo de estrategia de combate. Las posibilidades son amplias: ataque, defensa, ataque silencioso, armas de proyectil y hechizos. Es justo reconocer que todas ellas contienen unas opciones muy completas, como ataques a órganos vitales, golpear con el escudo, esquivar o dar una patada. Con esto, SSI ha incrementado notablemente la riqueza del combate, incluyendo además un icono para repetir las últimas órdenes dadas a un personaje. Aun así, se puede modificar en cada asalto la táctica a utilizar.

### La potencia de la magia

Al utilizar un hechizo, aparecerá una ventana con la lista pertinente y una opción para incrementar la energía con que se va a lanzar el conjuro. De esta forma, los resultados pueden ser mucho más devastadores o beneficiosos -según el hechizo- que si se em-






**Thunderscape**

**Precio:** 8.995
**Requerimientos de Sistema:** 486/66 Mhz, 8 MB RAM, MSDOS 5.0, Disco Duro con al menos 25 MB libres, VGA, CD-ROM doble velocidad
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** SSI
**Distribuidor:** Proein




**El caos y la oscuridad han abatido al mundo, y queda patente en Thunderscape con una noche eterna, truenos y relámpagos a cada paso que damos**

pleasen siempre con el mínimo de poder requerido. La cantidad máxima de energía que se puede aplicar a un conjuro, viene dada por las características del mismo y por el poder mágico del personaje.

## El mapa

Una auténtica innovación respecto a juegos anteriores, sobre todo si tenemos en cuenta que los juegos con movimiento de 360 grados suelen tener un mapa plano superpuesto en pantalla. En Thunderscape hay un mapa tridimensional en el que están marcadas las elevaciones del terreno, las paredes y las zonas visitadas. Se puede hacer un zoom y rotar el mapa para distinguir mejor la posición actual del grupo, pero es una lástima que no aparezcan marcas de objetos, monstruos o lugares importantes. Tampoco se pueden hacer anotaciones sobre el mapa, y en el diario sólo queda inscrito aquello que está programado y que el juego considere digno de mención. Con esto se pierde gran parte de la versatilidad que se incorporó a los mapas y diarios de este tipo de juegos hace unos años.

## La Oscuridad

Un aspecto bastante logrado del juego, es la opresiva atmósfera reinante. El caos y la oscuridad han abatido al mundo, y queda patente en Thunderscape con una noche eterna y truenos y relámpagos a cada paso que dan los personajes. Eso mismo constituye uno de los grandes defectos del programa: la constante repetición del sonido del trueno se hace insufrible, hasta tal punto que lo mejor es apagar los altavoces mientras no haya nadie con quien conversar.







**El truco es...**

**Consigue una piedra para Bert, el troll que guarda el puente. Cuando te pida su bastón, ofrécesela y no sólo te dejará pasar, sino que se unirá a tu grupo.**

## Una de cal y otra de arena

Thunderscape es todo un punto a favor de SSI por haber logrado superar la pérdida de los derechos de TSR, pero aún tienen que trabajar mucho para conseguir crear juegos de rol de calidad. Thunderscape hace agua por todas partes, tomando como referencia una visión global del juego. Bien es cierto, que los sistemas de combate y hechizos están muy trabajados y son soberbios, pero quedarían mejor en un juego que brillase por argumento y desarrollo.

En esta nueva aventura, los gráficos espectaculares brillan por su ausencia, aunque ciertos monstruos y lugares están bien trabajados. Otro de los inconvenientes de Thunderscape, es que necesita una máquina muy potente para jugar a una velocidad normal, y en su defecto, 107 MB de dico duro. Con una instalación de 30MB en un 486DX2/66, el juego es lento, y se hace necesaria la instalación máxima o un Pentium para poder disfrutar de una movilidad en condiciones.



**Calificación**

**Thunderscape**

**Pros:** Thunderscape posee un sistema de combate muy evolucionado y completo, permitiendo al jugador definir una estrategia ante un ataque de criaturas hostiles.
**Contras:** El sonido es poco soportable, y el nivel de dificultad bastante alto desde el principio del juego. El programa en general, defrauda.




## Entrevista exclusiva

# Simon the sorcerer

*Simon parece buena persona... de lejos. Han pasado ya dos años y es todo un adolescente, con todo lo que ello implica. Tiene muy claro su papel de héroe de videoaventura, y su sentido del humor se ha hecho más ácido con la edad. En conjunto, su personalidad es completamente insoportable, hasta tal punto que hemos tenido que esperar un mes para tener "audiencia" con "su señoría"...*



**CGW:** *Simon, ¿cómo empezó todo?*

**Simon:** Bueno, verás, mis padres no estaban casados pero ya...

**CGW:** *Mmmmh, no me refería a eso, sino a tu aventura en ese maravilloso mundo de fantasía con dragones, magos, valkirias...*

**Simon:** Ah, ya. Aquél horroroso incidente –suspira como si estuviese aburrido de contar siempre lo mismo–.

**CGW:** *¿Por qué horroroso? Yo creo que más bien fue divertido, e incluso diría aún más: hilarante.*

**Simon:** ¡¿¡Divertido!?! ¡¿¡Hilarante!?! Me hicieron firmar un contrato canino que me acaba de obligar a hacer una segunda parte por dos reales y medio, y la tercera por menos dinero todavía. Además, me tuve que tragar aquél asqueroso Pote de Ciénaga que me produjo una gastroenteritis que me tuvo en el retrete durante dos semanas.

**CGW:** *No será para tanto. En cualquier caso no adelante usted acontecimientos a nuestros lectores, que están deseosos de saber cómo salió vivo de aquella aventura.*

**Simon:** (suspira de nuevo) Pues era una tarde de sábado muy aburrida, de ésas en las que no tienes chavo para salir con los colegas y han quitado los Simpson porque la Asociación de Padres de Niños Psicóticos se ha quejado de que incitan aún más a sus hijos a cometer locuras.

**CGW:** *Al grano por favor, tenemos pocas páginas...*

### El comienzo

**Simon:** Pues me disponía a meter a ese chucho que tenemos en casa en el microondas, cuando el muy *#!+¨# va y se mete en un baúl del desván. Subo a por él –tuve que subir andando, que conste– y me saca un tocho de libro que parece la versión Kanji del Quijote. Abro el *#!+¨# libro y, ¿qué pasa?

**CGW:** *Se encuentra usted dentro del caldero de la merienda de unos Goblins.*

**Simon:** ¿Quién es la estrella del juego? ¿Eh?, ¿eh? ¿Quién es el entrevistado que cuenta la historia tal como fue y no como la cuentan? ¿Eh?, ¿eh?

**CGW:** *Está bien, prosiga.*

**Simon:** ...merienda de Goblins, sí. Pero tuve suerte y escapé. No porque tuviera miedo, claro, sino porque tenía una necesidad urgente que aliviar Qué afortunados fueron los bichos verdes, porque si llego a quedarme... No quiero decirle lo que hubiera sido aquello: cabezas cortadas, sangre por todas partes, miembros desperdigados... ¿le apetece una hamburguesa de carne recién picada?

**CGW:** *No gracias, aros de cebolla y refresco de cola.*

**Simon:** Menos guasa. Fui a casa de Calypso, aunque todavía hoy sigo sin saber por qué... Ni siquiera el guionista lo sabe. Cogí un imán de la nevera y unas tijeras del cajón, y salí a dar una vuelta.

**CGW:** *Esta cleptomanía suya, ¿es innata o adquirida? Porque después pasó usted por la herrería y sustrajo una cuerda y un badajo delante de las narices del herrero; y más tarde en una casa vacía con una cabeza de alce, un remedio para los resfriados, un frasco vacío y una escalera que había fuera.*

**Simon:** Mire, la gente abandona las cosas demostrando un tremendo desprecio por la ecología del planeta. Yo, como soy una persona madura y responsable, recojo toda la "basura" y la reciclo.

### El buen samaritano

**CGW:** *Ya, y supongo que por el mismo motivo le quitó la espina al Gigante del bosque y recogió la pluma del búho.*

**Simon:** Exacto, al fin comprende usted mi filosofía; si nadie mira y puedes llevártelo, pilla y esfúmate. Al margen de esto, hice lo que pude por ayudar al prójimo porque lo exigía el guión. Yo no soy así en realidad.

**CGW:** *¿Y cómo es usted entonces? Porque no me dirá que aguantar todas las penas del leñador, buscar cerca de la*



**"ME HICIERON FIRMAR UN CONTRATO CANINO POR LA 2ª Y 3ª PARTE DEL JUEGO..."**

*estatua del mago con el detector de metales y llevarle la roca al herrero para que sacase el fósil y dárselo a Von Jones, eran todo exigencias del guión.*

**Simon:** Pues realmente sí, pero haga el favor de callarse porque me está destripando la historia y no me deja contar nada. Como siga así me voy a ir a que me entrevisten en Lo + Plus. Allí por lo menos me darán un masaje chino.

**CGW:** *Me callo.*

**Simon:** Hace bien. Iba yo admirando la naturaleza una bonita mañana de primavera, cuando llegué a un puente custodiado por un malvado Troll que se había declarado en huelga y no dejaba pasar a nadie. Y para colmo estaba el Sindicato de Cabras Locas. Ante la evidente superioridad numérica de las fuerzas sociales, no tuve más remedio que entregarle el silbato del Gigante al Troll y tras una titánica y enconada batalla de ingenios y poderes fácticos...

**CGW:** *Ejem, creo que bastó con un simple guantazo para que el Troll se despeñase...*

**Simon:** Eh, eh, que no hubo violencia. Lo que sucedió fue que el Troll necesitaba un baño desde hacía tiempo, y mi amigo el gigante le invitó a dárselo en aquel momento. Gracias a la oportuna marcha del Troll llegué a una torre, pero no había timbre y tuve que ingeniármelas con el badajo para poder escalar por los hermosos cabellos de una bella doncella cuyo nombre no hacía justicia a tan poderosa beldad.







**CGW:** *Te has pasado un poco. Además, ¿no te ahogas con esas frases tan largas?*

**Simon:** Los héroes de videoaventuras somos incombustibles, y si no fueras tan...

**CGW:** *Te advierto que sólo queda poco más de una página, así que aligera.*

**Simon:** Los reporteros sois todos iguales, queréis hechos para pervertirlos con vuestra verborrea sinfín y mentir a las masas para tenerlas comprando revistas hasta la tumba.

**CGW:** *Pues que sepas que no sólo hemos vendido revistas por ti, ha habido gente que hasta la ha comprado por su contenido.*

**Simon:** Claro, como que salía una review de Simon the Sorcerer 2. Es una simple demostración de...

## Varias horas de monólogo después...

**Simon:** ...y decidí convertirme en mago profesional. Pero unos vulgares pueblerinos intentaron tomarme el pelo haciéndose pasar por campesinos cuando en realidad eran magos.

**CGW:** *¿Cómo lo averiguaste?*

**Simon:** Al mover el cursor del ratón sobre ellos, decía "magos" Fue un razonamiento contundente.

**CGW:** *Y ellos le pidieron un antiguo cetro mágico que deseaban recuperar*

**Simon:** Lo cierto es que tardé bastante en conseguirlo, porque antes tuve que atender varias tareas que reclamaban mi atención. Por ejemplo, tuve que conseguirle al leñador el hacha de Milrith, para lo cual tuve que buscar en la excavación de Von Jones y entregarle al herrero la veta del precioso metal. Sin embargo...

**CGW:** *Perdone, pero creo que debería contarnos los puntos más importantes... Ya sabe, sin florituras.*

**Simon:** Muy bien, pero no me vuelvan a llamar cuando quieran saber algo de Simon the Sorcerer 2. Como le había cogido gustillo a dar paseos por el bosque, en uno de ellos me perdí y encontré al Tonto del Bosque que tenía un extraño concepto acerca de la agricultura, y tuve que explicarle cómo se riegan las semillas con un cubo de agua de casa de la Bruja. No le gustó mi demostración y me marché, pero volví más tarde a recoger los restos. Como me había quedado con el gusanillo de que mi teoría agrícola no podía ser errónea, planté las semillas en el montón de estiércol que hay detrás de casa de Calypso –no sé cómo puede dormir ese mago por las noches con ese aroma que lo impregna todo–. Recogí el fruto éxitoso de mi teoría y me dirigí a saldar una deuda pendiente con un bardo. ¿Ha visto usted alguna vez un partido de rugby o de fútbol americano? Pues hice el pase de mi vida y me dieron como premio un chachofón, un estrambótico instrumento que hace un ruido infernal lo toque quien lo toque.

**CGW:** *Y despertó usted al gigante durmiente con el ruido infernal.*

**Simon:** Lo suficiente para que me hiciera un puente sobre el abismo.





**"En un capítulo de McGiver aprendí a sacar una llave de una cerradura y pasarla al otro lado de la puerta..."**

### Dragones y enanos

**CGW:** *¿Es cierto que conoció usted a un Dragón?*

**Simon:** No sólo es cierto, sino que es verdad. Estaba resfriado, y tuve que darle una medicina. Aproveché para coger un extintor que había por allí tirado, y al darme cuenta de la inmensa fortuna que amasaba el bicho, pensé que no le importaría hacerme un préstamo involuntario. Subí al techo de su caverna con el gancho de la mina de los enanos, y pesqué las monedas que me hicieron falta con la cuerda y el imán.

**CGW:** *No me había hablado usted de los enanos.*

**Simon:** Es que me mete usted tanta prisa que ya no sé ni lo que digo. ¿Se acuerda del enano borracho de la taberna al que le corté la barba? Bien, pues la utilicé para hacerme pasar por uno de ellos al entrar en la mina. Pero tuve mala suerte, porque utilizaban una contraseña de seguridad y yo no la sabía. Menos mal que el guionista había puesto una roca justo a la entrada de la mina con la contraseña escrita con tiza, que si no...

**CGW:** *Sí, sí, ¿pero qué consiguió en la mina? Porque de todos es sabido el gusto de los enanos por las gemas y las piedras preciosas...*

**Simon:** En un principio nada, porque había guardias por todas partes. Volví al pueblo y me acerqué a la casa de chocolate que se había equivocado de historia, y como la puerta era de trufa, Repulsiva se puso histérica y se la zampó en cuestión de segundos. Dentro encontré un sombrero y un fumigador, que junto con las cerillas de la taberna me sirvieron para conseguir un poco de cera del panal.










**CGW:** *¿Y se puede saber para qué quería usted cera de un panal? ¿No le bastaba con la de sus orejas?*

**Simon:** Se está usted metiendo en terreno peligroso, y además me está demostrando no tener la más mínima perspicacia. A los enanos, además de gustarles las piedras preciosas, les pirra la birra. Pedí un poco en la taberna y mientras el camarero buscaba zumo de gorrión –en este mundo no saben ni comer ni beber–, taponé con la cera un barril de cerveza que enseguida fue desechado. Con eso, el vale de la hora feliz del Druida Borracho y la pluma del estúpido búho del bosque, volví a la mina y soborné al guardia con la cerveza. En el sótano, le hice cosquillas en los piés al enano que dormía la mona y conseguí una llave, y me dirigí entonces a la galería de la mina y cogí el gancho. Resultaba obvio que la llave abría la puerta de oro, y una vez dentro de la cámara acorazada, tuve que sobornar una vez más con el vale de la hora feliz. Conseguí una gema a cambio.

**CGW:** *¿Aún la conserva? ¿Puedo verla? Me vendría bien para la entrada del piso...*

**Simon:** Tuve que vendérsela al comerciante de la plaza del pueblo para comprar un martillo y aguarrás en la tienda. Aquél hombre regateaba mucho, pero yo no podía vender tan preciosa joya por menos de 20 monedas de oro. Aproveché la ocasión, ya que estaba cerca, para recoger el hacha de Milrith del leñador, y me apresuré a entregársela con tal de no volver a oir sus lamentos. El buen hombre se marchó todo feliz, y como uno es curioso por naturaleza, y a mí siempre me ha gustado conocer las condiciones de vida de la clase obrera, me colé en su casa. Enseguida me llamó la atención el gancho de la chimenea, y apagué el fuego con el extintor para poder mover el gancho. ¡Fue la primera vez en mi vida que vi un pasaje secreto! Entré y tomé prestada un poco de caoba para los gusanos de la madera, quienes me acompañaron gentilmente en mi constante deambular por la creación de unas mentes enfermizas cuyos propietarios se llaman Simon y Mike.

**CGW:** *De vuelta a la Torre con los gusanos, hizo que se comieran la madera del suelo.*

**Simon:** Sí, pero si no hubiera tenido la precaución de coger la escalera en el pueblo, no hubiera podido llegar hasta la momia para tirar de la venda suelta y conseguir el cetro de los magos. Así conseguí mi Kit de Mago.



**"No me hago responsable de lo que ponga usted en mi boca mientras escribe para su revista..."**



## Mazmorras verdes

**CGW:** *Lo que no termino de entender es qué pinta en todo esto el pobre Golum. ¿Alguien se molestó en pedir derechos a Tolkien para esta estelar aparición?*

**Simon:** En realidad no, pero a Golum le hacía falta un trabajo, porque desde que J.R.R. se marchó a escribir a otro mundo, no se comía un colín. Por eso le dieron el papel estelar del pescador hambriento. Y encima que le conseguí un curro, por su culpa me tuve que zampar dos platos de Pote Cenagoso del Swampling. Menos mal que el segundo plato lo metí en el frasco de muestras para dárselo a Smeagol. Él me regaló su caña y yo pesqué el Anillo Único.

**CGW:** *Y una vez resueltos los problemas de todo el mundo, tuvo el valor de enfrentarse de nuevo a los goblins. Para darles su merecido, claro.*

**Simon:** Ni yo mismo lo habría expresado mejor Llevé la lista de la compra de los goblins a la tienda, y cuando el envío estuvo preparado, me metí dentro. Al cesar el bamboleo, salí de la caja y me encontré encerrado en una triste despensa de sucios gobbos. Por cierto, ¿ve usted la televisión?

**CGW:** *Casi nunca... Para lo que hay que ver...*

**Simon:** Pues a mí me ha sido muy útil. En un capítulo de McGyver aprendí a sacar una llave de una cerradura y pasarla al otro lado de la puerta. Mis medios eran mucho más rudimentarios, claro, pero la página suelta del Libro de Hechizos y el hueso de rata fueron suficientes. Me puse el Anillo Único y recorrí los siniestros y laberínticos túneles de los pieles-verdes hasta dar con un pobre Druida loco enfermo por el hambre y la deshidratación. Tuve que aplicar toda la psicología que poseo para conseguir liberar al naturópata aquél de las garras de los goblins. Él creía que yo era el diablo, y mis dotes de persuasión verbal no bastaron para convencerle de lo contrario.

1¿Te refieres a Marta Sánchez?
2¿Y piensas encontrarlo en ese agujero?
3Me llamo Simon, no Philip Stein.
4Perdona. Voy a buscar a alguien más cuerdo.





**CGW:** *¿Cómo entonces, le convenció? Porque si con esa labia que se gasta no lo consiguió, ya me dirá...*

**Simon:** Me volví visible quitándome el Anillo, cosa que reforzó la teoría de que yo era el maligno. Le coloqué un cubo en la cabeza, le apliqué un hierro incandescente y él hizo el resto. Pero llegaron los goblins y tuve que esconderme en la Dama de Hierro. Casi me da algo: los de atrezzo se confundieron y pusieron una de verdad. Menos mal que estoy delgado, que si no... Cogí unos caramelos y un serrucho, corté los barrotes y al fin obtuvimos ese bien de tan dudosa procedencia llamado libertad.

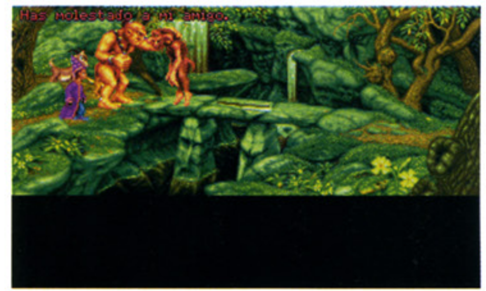
**CGW:** *¿El Druida se lo agradeció de alguna forma?*

**Simon:** Sí y no. Me dijo que me prepararía una poción, pero yo debía buscar el ingrediente vital de la misma. Volví a casa de aquél pesadísimo monstruo verde y empujé el cofre que tapaba la trampilla del embarcadero, que por supuesto tuve que reparar con el martillo, y atravesé aquella apestosa ciénaga para conseguir el hierbajo del loco.

## El duelo

**CGW:** *Parece que ya vamos agotando nuestro espacio, por lo que le rogaría encarecidamente, una vez más, que fuese aún más breve y conciso.*

**Simon:** Mire, si lo que quiere es que le diga que fuí a casa de la bruja a enfrentarme con ella para robarle su escoba, que tuvimos un duelo de magos y que cuando ella se transformó en dragón yo me convertí en ratón y huí por la ratonera que había al fondo de la habitación a la izquierda, no me da la gana. No es mi estilo. Yo soy un divo de la aventura gráfica.





**CGW:** *Bien, bien, y utilizó el aguarrás para limpiar el árbol quejica, los caramelos de menta para derretir al hombre de nieve, la escoba de la bruja para cruzar el abismo y la poción del Druida para entrar en el castillo.*

**Simon:** ¿Y usted cómo lo sabe?

**CGW:** *Recuerde que soy yo quien escribe este artículo.*

**Simon:** Aaaah. Pues si quiere usted terminar, por mí no se corte.

**CGW:** *No, creo que ya hemos ahorrado unos cuantos párrafos. Puede proseguir*

**Simon:** Gracias, pero quiero dejar claro desde este momento que no me hago responsable de lo que ponga usted en mi boca mientras escribe para su revista.

**CGW:** *Ha quedado claro. Y ahora, continúe.*






**"Yo jamás hice tratos con los demonios, sino que los devolvi al infierno..."**

## El jardin del... ejém

**Simon:** Como es habitual en mí, en el jardín del castillo recogí todo lo que pude para continuar con mi labor ecológica: una hoja, una hoja de lirio, una cerilla, un pelo y una piedra. Mi espíritu aventurero me dictó entonces las instrucciones precisas para construir una barca de vela utilizando las hojas y la cerilla. Navegué nada más y nada menos que hasta el otro lado del charco y me hice con unas semillas, que convenientemente trituradas con la piedra, me proporcionaron el aceite necesario para engrasar el grifo, del que tuve que bajar con el pelo hasta la barca. Al llegar al otro lado, una rana verde y fofa me impidió el paso de forma insistente, así que tuve que apelar a su instinto maternal amenazando de muerte a uno de sus renacuajos.

**CGW:** *Y como en el cuento de Alicia, se comió usted la seta para recuperar su tamaño normal.*

**Simon:** Pero las cosas no fueron a mejor. De pura rabia, arranqué la rama de un árbol para tener algo contundente con que apalear al primero que se cruzara en mi camino, y entré en el castillo. Un cofre devorador intentó merendar conmigo, pero empleé el viejo truco del palo en la boca y me quité el problema de encima. Dejé el palo por una lanza y un escudo, que pensé que me vendrían mejor a la hora de defenderme. Lo primero que hice una vez equipado, fue explorar la Torre de Sórdido. Cogí un libro de la estantería del último piso, y su lectura resultó ser altamente constructiva.




## Los demoños rojos

**CGW:** *Y pronto entró usted en tratos con el diablo. Al menos, eso es lo que me han dicho.*

**Simon:** Ahí tiene la prueba de cómo tergiversan los medios los hechos. Yo jamás hice tratos con los demonios, sino que les devolví al infierno. Eran un par de pesados de lo más insoportable, y aunque no me lo hubieran pedido, lo hubiera hecho de todas formas. Los ingredientes del hechizo para devolverles a su reino estaban claros: unas velas, un cráneo, un ratón y los nombres reales de los demonios. Conseguí las velas cogiendo el cofre, moviendo la palanca y aplicando un poco de presión doble con el bloque de piedra. El ratón me puso bastante resistencia, pero con el calcetín y el monedero, fue pan comido. A pesar de todo, lo más fácil fue el cráneo, porque sólo me costó estirar un poco la lanza para conseguir uno.

**CGW:** *Y surgió el problema de los nombres de aquellas criaturas del averno.*

**Simon:** No me importó demasiado. Saqué brillo al escudo con un producto cuyo nombre no voy a decir –porque no me pagan por ello– que encontré por casualidad en el piso de los demonios. Puse el escudo en el gancho y el resto fue coser y cantar.

**CGW:** *Pero aún le faltaba algo para poder marcharse a Rondor ¿Qué fue?*

**Simon:** Un libro de varitas y una varita que había en la habitación del espejo mágico. Me ví obligado por enésima vez a leer un libro que no me interesaba lo más mínimo, pero que me resultó de gran ayuda para llegar a Rondor.




## La prueba del algodón

**CGW:** *Y ya en Rondor aprovechó para hacer la obligada visita turística.*

**Simon:** Más bien no. Estaba ya harto de tanto ir de aquí para allí, así que cogí una goma elástica y un palito, me hice con unos folletos hablando con el dependiente, y listo: un tirachinas y munición. Como nadie me lo iba a impedir, me propuse hacer correr a todo el mundo haciendo sonar la alarma de incendios. ¿Se lo imagina? ¡En un volcán! ¡El guionista tenía que estar desesperado!

**CGW:** *¿Y Sórdido?*

**Simon:** Eso, con diferencia, fue lo más fácil de todo, así que sólo le diré que le dejé de piedra con un simple y elegante gesto de mi mano, que luego estuve jugando con cerillas y que por último, enceré el suelo con una cera muy buena muy buena.




## Epílogo

**CGW:** *No voy a decirle que ha sido un placer porque le mentiría. Ha sido un auténtico suplicio soportar su presencia y escuchar sus tonterías hora tras hora. Espero no tener que entrevistarle más.*

**Simon:** Lo hará, ya verá como lo hará. Tenga en cuenta que acabo de protagonizar la segunda parte, y que me estoy estudiando el guión de la tercera. Y por cierto...

**CGW:** *¿Sí?*

**Simon:** Yo gano más que usted...

# ALIEN ODYSSEY

Versión doblada en castellano

ALIEN ODYSSEY

PC CD-ROM

PHILIPS

CD-ROM

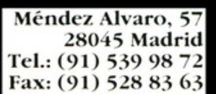
## ¡LA TIERRA NO NECESITA UN HEROE PERO ESTE PLANETA SI!

Tu nave interestelar ha sido derribada en un planeta desconocido. Gaan te devolvió la vida. Has montado en una motofoil, destruido el búnker de comunicaciones, has robado una nave espacial y la has conducido a través de la más absoluta oscuridad, te ataron a una columna de minas explosivas, has destruido el reactor principal del blindaje y defendiste al líder de los Dak mientras que liberabas a los nativos esclavizados.




PHILIPS








## Los secretos del imperio

# Rebel Assault II

*Tras la derrota sufrida con la destrucción de la Estrella de la Muerte, Darth Vader sólo vive para aplastar a la Alianza Rebelde. Han dado comienzo las pruebas de una nueva arma secreta que asegurará la aniquilación definitiva de los Rebeldes.*

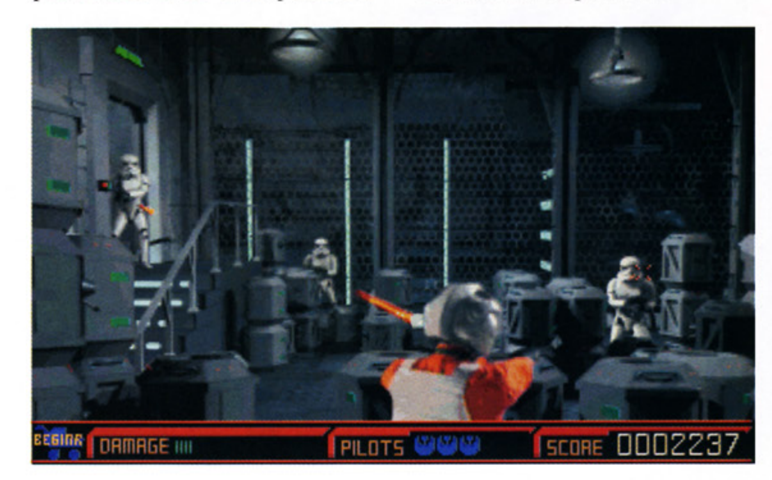
El Almirante Sarn es el encargado del Proyecto que dará al Imperio la supremacía galáctica. Bajo el más absoluto secreto, los científicos Imperiales han desarrollado un nuevo TIE-Fighter, el Phantom Fighter, una nave virtualmente invisible a la vista y a todo tipo de escáner o radar Una patrulla Rebelde, cuya misión es asegurar el sector Dreighton, se convierte en víctima de las primeras pruebas de los nuevos cazas. Tras el éxito del experimento, la producción masiva da comienzo en un complejo secreto al que se ha aplicado la misma tecnología que a las naves, con lo que la factoría es invisible para la Galaxia.

La Alianza Rebelde toma cartas en el asunto y envía una misión de reconocimiento que, pronto, se convertirá en vital para la supervivencia de los Rebeldes. Para la fabricación de los Phantom Fighter, se utiliza un raro mineral que el Imperio obtiene en unas minas celosamente custodiadas. El objetivo final de Rebel Assault II, es robar un Phantom Fighter para su análisis y destruir el Centro de Producción Imperial.

Para alcanzar la victoria, el Cadete tendrá que contar con la ayuda de diversos personajes a lo largo de su aventura, siendo el más importante –quizá– Ru Murleen, una experimentada combatiente sin cuyo apoyo no sería posible acabar con los planes del Imperio.

### Una película interactiva

LucasArts ha conseguido un programa absolutamente espectacular Todas las secuencias han sido rodadas o animadas con las mismas técnicas empleadas para la producción de la trilogía de La Guerra de las Galaxias. Por primera vez, de un modo totalmente realista, el jugador tomará parte activa en una película.




Hay un rumbo prefijado en todas las fases con limitadas opciones de elección de movimiento, pero aun así, resulta impactante verse inmerso en el universo de Star Wars siendo el protagonista de la acción.

Todo el juego transcurre con video y animación en tiempo real, arropados en todo momento por una banda sonora de sobra conocida y unos efectos especiales habituales ya en las producciones de Lucas –aunque alguno "se sale" por completo de lo corriente–.

Dicho todo lo anterior, no hay más que destacar de la calidad gráfica de Rebel Assault II. es perfecta.

### Volando con la Alianza Rebelde

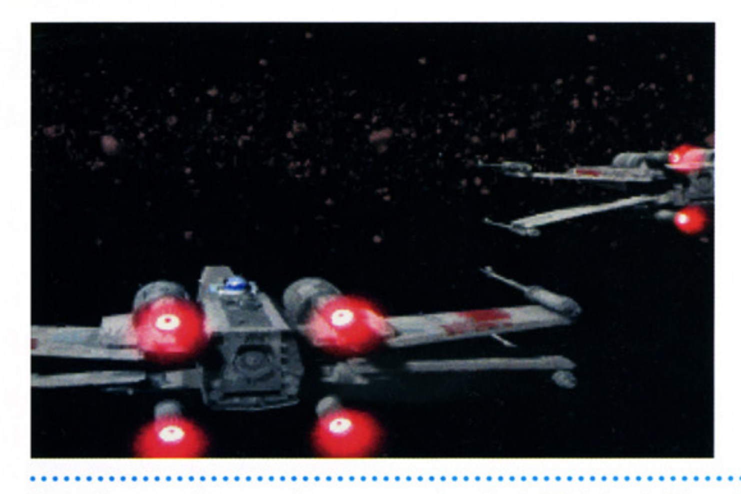
El juego recopila una serie de naves que han dado título a producciones anteriores de Lucas, y que el jugador podrá tener bajo su mando en Rebel Assault II. Se pueden pilotar X-Wings, B-Wings, Motonaves y el Halcón Milenario.

Por fin, los adictos a la serie de juegos de Star Wars podrán gozar a los mandos de la veloz nave que Harrison Ford pilotaba en la película.




**Rebel Assault II**

**Precio:** 7 990 (orientativo)
**Requerimientos del Sistema:** 486/50 Mhz, 8 MB RAM, MSDOS 6.0 o superior, Disco Duro, SVGA (VLB o PCI recomendado), CD-ROM doble velocidad, ratón (Joystick recomendado), Tarjeta de Sonido
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** LucasArts
**Distribuidor:** ERBE

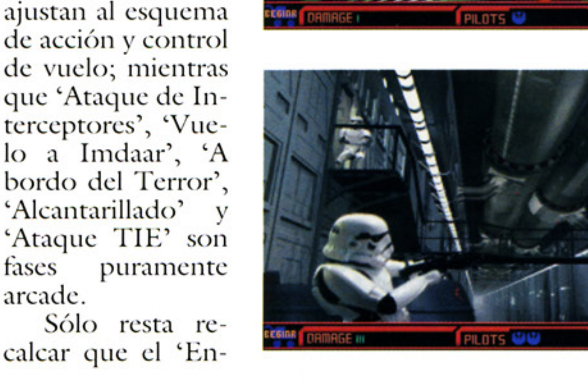


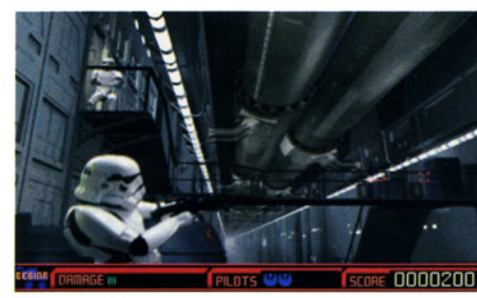


## La mejor producción que ha creado LucasArts dentro de la saga Star Wars








Los pilotos más avezados encontraran serias dificultades para hacerse con esta nave, debido fundamentalmente a su gran tamaño y forma aplanada. Sin embargo, la escasa altura del Halcón Milenario será también una ventaja para atravesar determinados pasajes cuya estrechez impediría el paso a otra nave Rebelde.

### Los capítulos

Rebel Assault II está estructurado por capítulos, cada uno de ellos con una introducción y una conclusión.













Al final del capítulo, se proporciona una clave de acceso al nivel terminado. En el primero de ellos, 'El Corellia Star', el Cadete que lleva el jugador recibirá una llamada de auxilio de una nave de carga. Tras enfrentarse a los cazas imperiales, el Cadete robará el Halcón Milenario y tendrá que escapar de la Base Imperial por 'Los Túneles de la Mina', el segundo capítulo.

Esta fase resulta especialmente difícil, puesto que durante la primera parte, hay que evitar que el Halcón colisione con toda suerte de obstáculos. El control es casi imposible, ya sea con joystick, ratón o teclado, pero después de intentarlo un par de horas, se consigue escapar con la nave que pilotaba Han Solo en la película.

Los primeros capítulos son una muestra del resto, en los que la acción consistirá en esquivar obstáculos, disparar a naves o soldados o una combinación de ambas. Así, los titulados 'El Campo de Asteroides', 'La Mina', 'El Campo de Minas', 'Las Motonaves', 'Escapando del Destructor Estelar' e 'Imdaar Alpha' se ajustan al esquema de acción y control de vuelo; mientras que 'Ataque de Interceptores', 'Vuelo a Imdaar', 'A bordo del Terror', 'Alcantarillado' y 'Ataque TIE' son fases puramente arcade.

Sólo resta recalcar que el 'En-



**El truco es...**

**Fíjate bien en la secuencia de los niveles en los que hay que esquivar obstáculos: es siempre la misma, con lo que sólo necesitarás un poco de memoria para atravesar tan difíciles situaciones.**





# Acción



**Por primera vez, de un modo totalmente realista, el jugador tomará parte activa en una película**

trenamiento TIE' es tan difícil como 'Los Túneles de la Mina' Se trata de un nivel en el que el Cadete será entrenado por un Comandante en el vuelo de los TIE Fighter, atravesando un intrincado cañón que haría palidecer al del Colorado.

## El idioma del Imperio

Cada vez son más, por suerte para todos, los juegos que se traducen y doblan a nuestro idioma. Este detalle, de vital importancia para que los usuarios menos avezados en el dominio de la lengua inglesa puedan disfrutar al 100% de productos tan apetecibles como éste, resulta todavía hoy por hoy más una excepción que una norma, debido a los altos costes que acarrean los procesos de traducción.

Rebel Assault II ha sido traducido totalmente al castellano, algo muy de agradecer porque es necesario conocer a la perfección los objetivos de cada misión y seguir la historia para obtener una visión global de la trama. La pena es que las voces no han sido dobladas para la primera edición del programa que sale a la venta estas Navidades, aunque sí lo serán en una próxima versión que se publicará el año que viene.

## El editor de dificultad

Una de las opciones del programa, es un potente editor de dificultad que permite al jugador parametrizar diversas variables en dos niveles de juego a medida. Los valores asignados pueden ser diferentes entre capítulos e incluso dentro de los subcapítulos que tienen algunas fases.

Con este juego, Lucas Arts ofrece la posibilidad de disponer de todas esas opciones que siempre se buscan en revistas y otras fuentes: inmunidad, disparos más rápidos, puntos necesarios para completar un nivel o daños causados por disparar a un objetivo innecesario. Es como una especie de "cargador" para trampear el juego por todas partes.

Hay que leer detenidamente las páginas correspondientes del manual para ser consciente en todo momento de las modificaciones que se están haciendo, ya que un error en uno de los valores podría resultar fatal a los pocos minutos de juego.

Rebel Assault II dista mucho de ser un juego de simulación, por lo que es accesible a todo tipo de jugadores de cualquier edad. La acción es la nota dominante durante todo el juego, y además para diferentes niveles de experiencia, desde principiante a vicioso. Es, sin duda, la mejor producción que ha manufacturado LucasArts en la saga de Star Wars.

## Un final feliz

Si el jugador consigue pasar con éxito los 14 niveles, podrá contemplar la secuencia final: un pasteleo inevitable de felicitaciones, enhorabuenas y cómo no, beso del protagonista y su fiel compañera. Con estas escenas se retoma de alguna manera el "sentimentalismo" que rodeaba a los personajes en determinadas secuencias de la trilogía del cine, donde se combinaban la acción y la intriga rosa hábil y eficazmente.

**Calificación**

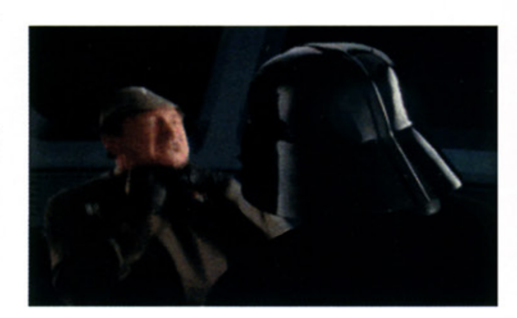
**Rebel Assault II**

**Pros:** El grado de adicción es elevadísimo, y el espectáculo visual -servido en formato de película interactiva- es impresionante.
**Contras:** La jugabilidad deja algo que desear en ciertos niveles debido a los controles; no siempre lo mejor es el ratón, pero sucede lo mismo con teclado y joystick.











# Fascination

## Nuestro juego de regalo

### Instrucciones

Requisitos mínimos: IBM 386 DX a 16 Mhz o superior y compatibles, 4 MB RAM (con un mínimo de 510K de memoria base libres), Disco Duro, Ratón, SVGA, CD-ROM y Tarjeta de Sonido.

### Instalación

Introduce el CD de Fascination en la unidad de CD-ROM. Cambia a la unidad correspondiente al lector de CD-ROM (por ejemplo, si es D:, teclea D: y pulsa la tecla ENTER).
Teclea INSTALL y después ENTER.
Sigue las instrucciones de pantalla.

### Para jugar

Desde el directorio en que hayas instalado Fascination, teclea GO y pulsa ENTER. Recuerda que la combinación del maletín es "AARGH".

### Los Comandos

F1/ Cargar, salvar, recuperar.
Botón derecho del ratón / Inventario

### Ventanas

Para cerrarlas pulsa en la esquina superior izquierda de la ventana, y en la derecha para desplegarla.

El resto del juego es completamente interactivo a través del uso del ratón.

### Pistas

En la Redacción de Computer Gaming World NO facilitaremos pistas sobre el juego.



### Servicio Técnico

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber procedido antes con los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este ha de ser un disco del sistema, que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTO EXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido y el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba con un disco de arranque de MS-DOS. No utilices una ventana DOS ni el arranque DOS de Windows 95.

3.- Comprueba que la memoria convencional libre, o programa más largo ejecutable, es superior a 510K.

4.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).



**Nuestro teléfono es el 3045542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 9:00 a 14:00 y de 16:00 a 18,30 de lunes a jueves, y los viernes de 9:00 a 15:00.**



# Un mundo submarino
# Wetlands

*La Tierra está azotada por la guerra, pero es un problema menor ante la huida del científico Philip Nahj, causante del estado subacuático del mundo. El General Edwards quiere recuperarlo a toda costa, para que no desvele que fue él quien ordenó la continuación del experimento que sumergió a la humanidad en las aguas.*

El héroe del juego, un agente independiente llamado John Cohl, tiene como misión encontrar a Nahj. El científico se ha escondido en Wetlands, una zona submarina poblada por hampones y repleta de instalaciones militares donde la confederación no tiene demasiada autoridad. Cohl dispone de un OI (oficial de información) para recabar todos los datos posibles para completar su misión. Christine Mills, la OI, estará en contacto permanente con Cohl para advertirle de posibles peligros y proporcionarle nuevos informes acerca del paradero de Nahj y quienes le han ayudado en su fuga.

Durante su viaje por Wetlands, Cohl irá descubriendo nuevas pistas y se "entrevistará" con diversos personajes que quizá puedan ayudarle a dar con el científico. Pero no todas las reuniones serán con cita previa...

## Un cómic animado

El manual de Wetlands es un cómic cuya continuación es el juego. Las magníficas escenas de animación de la introducción y de las secuencias no interactivas, mantienen el tipo de dibujo estilizado y nítido de las ilustraciones del cómic. Incluso durante la mayor parte del juego los gráficos se corresponden con este estilo.

La utilización constante del dibujo de cómic, unida a una animación lustrosa y sin saltos que recuerda a las películas de Bluth o Disney, resulta en una calidad gráfica de alto nivel que convierte el juego en un producto visualmente espectacular.

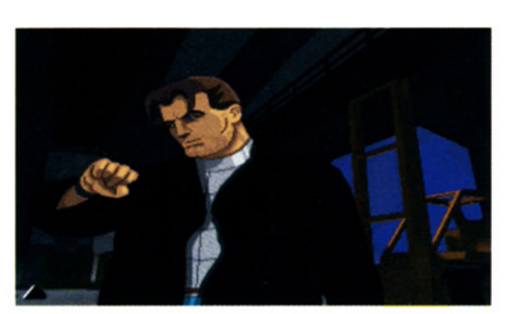
Los efectos de sonido contribuyen enormemente a crear una ambientación de acción arrolladora, con explosiones y el constante pitido del punto de mira al cerrar un objetivo. Este pitido no dejará al jugador ni respirar, pues tendrá que poner sus cinco sentidos en la pantalla para eliminar la amenaza que tenga ante sí.

## Wetlands en castellano

Es una lástima que el cómic incluido en la versión inglesa del juego sea en color y el de la española en blanco y negro, pero al menos se ha mantenido el manual en el formato de cómic sin cambiarlo por unas pocas páginas llenas de texto.

Lo que sí se ha hecho con Wetlands, es traducirlo y doblarlo. A pesar de que quizá, tanto la calidad de la traducción como de las voces no sea todo lo buena que se podría haber deseado, es







**Wetlands**

**Precio:** 7.495
**Requerimientos de Sistema:** 486DX2/66, SVGA VESA o PCI, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, DOS 5.0, Joystick o Ratón, Disco Duro
**Nºde jugadores:** 1
**Editor:** New World Computing
**Distribuidor:** Proein

**Las mágnificas escenas de animación mantinen el tipo de dibujo estilizado y nítido de las ilustraciones del cómic**




muy de agradecer que al menos se haya hecho el esfuerzo por adaptar de forma íntegra el juego a nuestro idioma.

### ...y las aguas cubrirán la faz de la Tierra

El entorno del juego recuerda en cierta manera a Seaquest, la popular serie de televisión en la que un moderno submarino recorría las profundidades oceánicas.

Cohl tendrá que desenvolverse en un entorno hostil y acuático. Wetlands ofrece una gran variedad de fases de todo tipo, desde vuelo espacial o submarino en una sonda, a fases en las que Cohl correrá por pasillos de siniestras instalaciones para conseguir acceder al siguiente nivel.

El hecho de moverse bajo el agua tiene sus inconvenientes, aunque no se apreciarán totalmente hasta la novena fase, la Aproximación a la Instalación de Oxígeno, donde la frustración del jugador alcanzará su punto álgido. En este nivel, y tras ocho fases de un juego relativamente fácil, la dificultad crece hasta límites inusitados –a pesar de jugar en el modo fácil– ya que el control de la sonda que maneja Cohl, es imposible. El objetivo de este nivel es destruir 14 unidades de potencia –unos cuadraditos fucsia que hay en el fondo marino– para abrir la puertas de la base e inutilizar sus sistemas de defensa. Cuando se toman los controles de la sonda y se realiza el primer movimiento, una inercia salvaje se apodera de la nave y resulta casi imposible –aún después de varias horas de juego– hacerse con los mandos.

### Acción para todos

Los ocho niveles anteriores poseen una adictividad tremenda, y su jugabilidad es de un cien por cien. Cohl realizará un curso prefijado en la mayoría de ellos, y durante ese recorrido tendrá que eliminar a cuantos enemigos pueda sin sufrir excesivos daños. En la parte inferior izquierda de la pantalla, hay un indicador del nivel de la energía de Cohl, al que no hay que quitarle ojo en ningún momento. En otros niveles, el héroe de Wetlands tendrá que escoger entre continuar por un pasillo u otro, pero al final, siempre conseguirá salir.

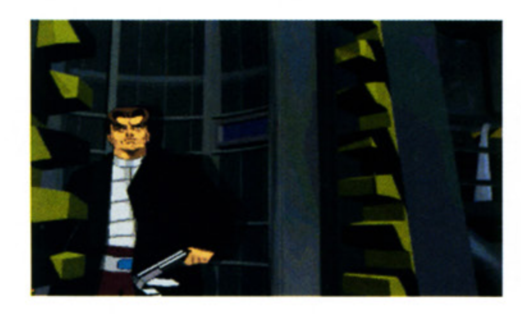
Aunque en la fase nueve la dificultad sea excesiva, con






**El truco es...**

**Reserva el láser del botón derecho del ratón para destruir objetivos de misión, y emplea el normal para los ataques enemigos.**









# Acción

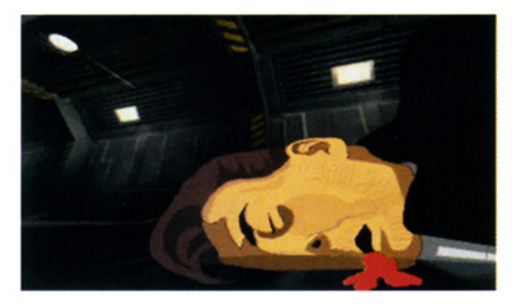












las anteriores podrá disfrutar cualquier tipo de jugador por poco experto que sea, ya que sólo hay que preocuparse por la movilidad del punto de mira y disparar como un maníaco para sobreponerse a los ataques enemigos. Además, existen dos modos de juego accesibles desde el primer momento: uno es el normal, en el que se juega misión tras misión, y el otro –el estratégico– ofrece la posibilidad de rejugar cualquier nivel ya terminado para intentar por ejemplo, mejorar puntería o porcentaje de aciertos.

## Magnífico

Wetlands es en conjunto una producción digna de ser vista y jugada, con un acabado bastante superior a la media.

El hecho de que el programa se desarrolle en diferentes lugares y con distintos puntos de vista, no resulta novedoso, aunque sí lo es la concepción global del juego. Ésta obliga al personaje a tener que recorrer medio mundo submarino –podría haber sido terrestre– proporcionando así una variedad de escenarios que rompe la monotonía de que hacen gala algunos títulos en cuanto a "paisajes" se refiere.

**Calificación**

**Wetlands**

●●●●

**Pros:** El tratamiento gráfico del juego lo convierte en algo especial, con una jugabilidad tremenda y un aspecto visual muy atractivo.
**Contras:** El cambio de tercio en cuanto a dificultad en el nivel nueve es excesivo. Las voces en castellano son muy pobres, y el curso prefijado de las fases le resta cierto encanto.











# CIC interactivo te regala una fantástica guitarra acústica

Sumérgete en el show musical más famoso del mundo a través de MTV UNPLUGGED. Podrás ver a tus grupos favoritos en directo, entrevistas, imágenes inéditas y las discografías completas de más de 70 grupos diferentes (STING, LENNY KRAVITZ, R.E.M., NIRVANA, EAGLES, CRANBERRIES, BRUCE SPRINGSTEEN).

Además, ahora podrás obtener una fantástica guitarra acústica simplemente contestando a la siguiente pregunta:

¿Como se llama el grupo en el que STING se hizo popular?

Sortearemos la guitarra entre las respuestas correctas recibidas y publicaremos los resultados en el número correspondiente al mes de Marzo.

**Cupón de participación**



VIACOM NEWMEDIA

**Enviar a:** COMPUTER GAMING WORLD, AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
En el sobre deberá indicarse: "Concurso MTV UNPLUGGED"

**RESPUESTA:**

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono de contacto

**Bases**

1.- Podrán participar en el sorteo *todos* aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias).

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se extraerá 1, que obtendrán como premio una guitarra acústica Yamaha. El premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 15 de Febrero de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 15 de Febrero de 1996, publicándose el resultado en el número 4, correspondiente a Marzo, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



# Matando el gusanillo

# Worms



*Todos sabemos que las peleas familiares son las más cruentas, pero la divertida crueldad de Worms quizá haya ido demasiado lejos. ¿No ensayaría el general Schwartzkopf su "Tormenta del Desierto" con él?*

Bazokas, misiles teledirigidos, granadas con retardo en su explosión, bombas de expansión, escopetas, pistolas, puños aterradores, bolas de dragón de fuego, cartuchos de dinamita, minas, apoyo aéreo en ataque, las letales ovejas asesinas, teletransporte... Son chucherías un poco exageradas para utilizar en una pequeña discusión ¿no te parece? Pero el equipo aún está sin completar a falta de lanzallamas, martillos neumáticos, cuerdas de escalada, rastrillos, cintas de kamikaze para la cabeza, combas, utensilios para complementar con otras armas y artilugios que ni siquiera reconozco. En fin, todo un arsenal.

Y es que las familias de aquel país de locos, sólo tienen un objetivo en sus vidas: acabar con todos los representantes del clan contrario. Para ello utilizan de forma despiadada los instrumentos que he enumerado anteriormente. Son una raza violenta.

### Ni uno sano

Lo más importante del juego es que no debes dejar títere con cabeza en las filas enemigas. Los distintos integrantes de los clanes, han valorado sus vidas de cero a cien. Dispones de un tiempo limitado para dispararles, pero cuando lo haces y hieres a uno o a varios de los combatientes que se encuentran situados por allí, sus vidas pierden puntos en proporción al alcance del ataque sufrido. Los gusanos pueden salir despedidos en cualquier dirección debido a la onda expansiva de la explosión, y al hacerlo, con probabilidad caerán encima de alguna de las minas que se hallan en los alrededores, provocando así una concatenación de desastres digna de los mejores fuegos artificiales falleros. Es una forma fácil de terminar con algunos de tus contrincantes, y viceversa; una "viceversa" bastante peligrosa.

A pesar de la cantidad de cosas que se destruyen en el juego, el buen humor está siempre presente. Cada vez que inicias una ronda nueva y tienes que salirte al menú de juego –antes de iniciar un nuevo













**Worms**

**Precio:** 5.990
**Requerimientos de Sistema:** 386 DX-33, 4 Mb de RAM, ratón, CD-ROM
**Nº de jugadores:** de 1 a 16.
**Editor:** Team17/Ocean
**Distribuidor:** Arcadia



## Una verdadera locura con cuatro mil millones de niveles



combate–, podrás disfrutar unos segundos de diversión garantizada con las geniales animaciones repletas de "gags" que sirven como introducción. Tendrás ocasión de verlas todas, porque el número de niveles existente es tan grande, que abarca millones.

### Opciones

Con ellas podrás volver del revés el juego. Aunque pueden participar hasta 16 personas, sirve un solo ordenador, porque "Worms" avanza por turnos, pudiendo cada uno personalizar las circunstancias de su batalla. Existen opciones para todo: podrás dispersar o agrupar tus worms, medir el tiempo concedido para disparar y ajustar el número de minas. Tendrás la posibilidad de activar o desactivar determinados comandos como el de la repetición del último ataque de los vencedores, pudiendo además operar con la música, la imagen, los efectos especiales, etc. Debes elegir un bando y lo defenderás de sus contrincantes. Existen 16 equipos que puedes combinar a tu merced en una misma batalla. Los combates están limitados por un período determinado de tiempo. Si lo agotas, podrás jugar un tiempo adicional, donde los worms que hayan sobrevivido antes, morirán con un solo impacto. ¡Ah! ¡No se te ocurra tomar prisioneros: esto es un holocausto total!

En worms hay un pequeño menú de iconos donde se muestra el status de las partes contrincantes. Existe además un surtido bastante grande de escenarios. Sus increíbles plataformas te llevarán a mundos de chatarra, paisajes lunares, montañas de caramelo, infiernos satánicos, praderas y montañas, desiertos, parajes helados, etc. que navegan a través de mares agitados cuyo líquido elemento puede ser de cualquier cosa menos agua. De vez en cuando llueven del cielo cajas con armamento y algunas de las armas que contienen sólo te llegarán por esa vía. La variedad, la acción y el colorido están garantizados, pero necesitarás grandes dosis de estratega para poder llevar a buen fin tus empresas.

**El truco es...**

**Dispersa a tus hombres cuanto antes para poder lanzar un ataque aéreo y así evitar en tu terreno una matanza si lo lanzan contra tí. Ten cuidado al disparar el bazoka a baja altura porque entonces lleva efecto.**













### Proyectos

En un futuro próximo aparecerán diversas actualizaciónes del juego, incluyéndose un soporte para modem/red. Ciertamente es un juego con muchísimas posibilidades, no muy complejo y difícil de catalogar por su genialidad. Una verdadera locura con cuatro mil millones de niveles. El culebrón lleno de "serpientillas" que cautivó durante casi cuatro años a más de una veintena de personas.

**Calificación**

**Worms**

**Pros:** Tiene un gran dinamismo y sentido del humor Sus explosiones son contundentes y te dejan bastante satisfecho. Ideal para los momentos en que estés "cabreado"· proporciona un gran desahogo.
**Contras:** Es cierto que una vez realizados los ajustes de todas las opciones, el juego parecerá hecho a tu medida, pero resulta tedioso hacerlo por la gran cantidad de opciones para determinar



## ¡Lagarto, Lagarto!

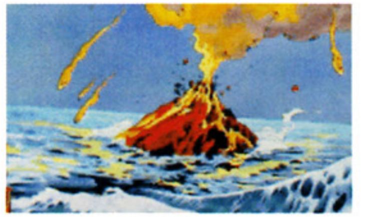
# Cadillacs & Dinosaurs

*Arranca el coche. Ponte el cinturón de seguridad y –mientras Hannah te ayuda a disparar– acelera cuanto puedas: ¡vamos a explorar el mundo de Mark Schultz! entre dinosaurios, por supuesto.*

Con certeza, los restos de algunos antepasados de los dinosaurios que persiguen a nuestros héroes, se encuentran en el mismo petróleo de donde se obtiene la gasolina para hacer funcionar el Cadillac. Ironías de la vida: esta reliquia convertible del 53´ en la era Xenozoica del año 2600, se encuentra huyendo de otras reliquias "un poco" más antiguas pero mucho más jóvenes al mismo tiempo. ¿Lo entiendes? ¿Será necesario correr tantos peligros para restablecer el equilibrio del planeta?



Cadillacs & Dinosaurs es un juego dinámico con gráficos en 3D cuya acción se desarrolla avanzando constantemente hacia las profundidades del paisaje a través del cual discurre el juego. Existen unas pequeñas variaciones de dirección a izquierda y derecha, a veces bastante difíciles de localizar. En nuestra huida, deberemos sortear diferentes obstáculos. Algunos, como en el caso de las pequeñas rocas que se encuentran dispersas, podremos destruirlos con disparos, pero en otras ocasiones no nos quedará más remedio que evitarlos.

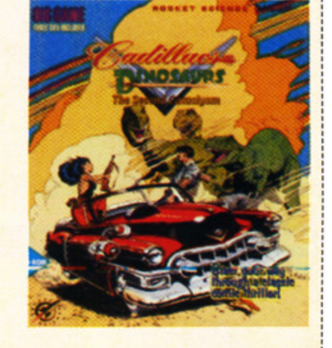




Al ser prácticamente constante la velocidad inducida al Cadillac –salvo la opción existente para acelerar en determinados momentos–, sólo con tenacidad y buenos reflejos podremos resolver con éxito algunos problemas como los derrumbamientos, temblores de terreno que crean profundas grietas o fosos excavados en el camino, que se encuentran cubiertos con hojas. Unos cristales de cuarzo brillantes, nos ayudarán a superar con éxito esas simas profundas o los fosos excavados.

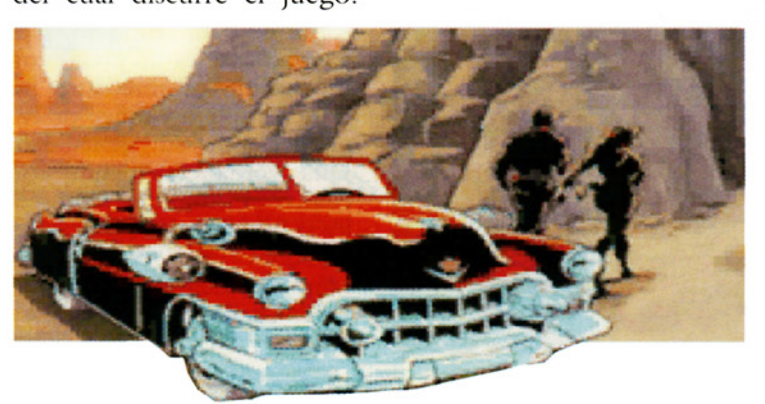
### Matando... el tiempo.

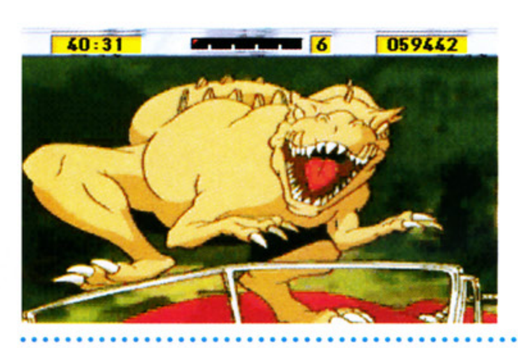
Aunque en los requerimientos del sistema resalto que el juego está concebido para un jugador, en realidad te diviertes mucho si en el menú de opciones configuras la partida de tal manera que una persona pueda apuntar y disparar con el ratón o el joystick mientras tú conduces con el teclado. Esto no quiere decir que sea aburrido si juegas solo. Sería conveniente mantener el punto de mira de los disparos justo en la línea –por llamarla de alguna forma– del horizonte de la senda por la que circulas, para ir limpiando de posibles obstáculos el camino. Ten en cuenta que a veces, una piedra puede desviar tu trayectoria y hacer que el coche choque y se destroce o



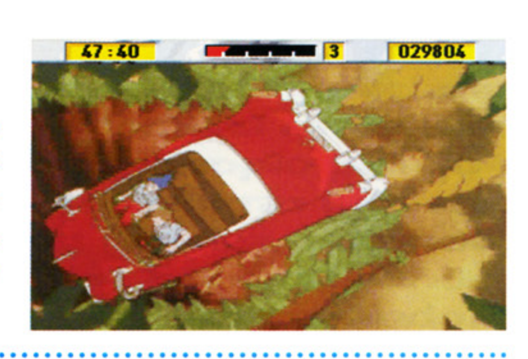

**Cadillacs & Dinosaurs**

**Precio:** 5.990
**Requerimientos de Sistema:** 386, 4 Mb RAM, DOS 3.3, VGA, tarjeta de sonido compatible Sound Blaster o Ad Lib.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Rocket Science
**Distribuidor:** BMG/ERBE






**Un juego atractivo, que seguro que hará las delicias de los amantes del cómic.**




caiga dentro de una trampa o una grieta.

Comprobarás por ti mismo las espectacularidad de los accidentes y las graciosas animaciones intermitentes que se activan sobre la partida. Pero no te dejes distraer por estas chucherías, porque a veces, cerca de donde te encuentras, existen atajos para conducir y terminar antes la partida. Por cierto, hablando de partidas, se salvan automáticamente, pudiendo continuar en el capítulo donde lo dejaste días atrás. Te encontrarás con dinosaurios hervívoros y carnívoros por todas partes, y si no puedes pasar las fases, te aconsejo que te suicides: por lo menos las muertes están bien...

Los tres CD´s donde vienen recogidas las aventuras que nos ofrecen Jack y Hanah, nos ofrecen acción imparable a raudales. Se trata de la desesperada lucha por la supervivencia de una raza amenazada por los planes de algunas mentes enfermas. ¡Ah! No nos falta una raza de mutantes telépatas con un sospechoso aspecto, como en todo cómic que se precie...

Durante los últimos niveles –consta de casi una decena de ellos–, la acción se desarrolla también en el interior de los túneles subterráneos radiactivos de un reactor La información aparecida en la pantalla principal del juego es más completa, y se añaden elementos tales como un contador Geiger, un sistema de orientación o un código de colores para medir la presión del reactor, además de los controles del Cadillac. En general es un juego atractivo que seguro que hará las delicias de los amantes del cómic, entre los cuales me incluyo.




















### El truco es...

**Cuando te sorprenda un derrumbamiento de rocas, no debes sortearlas, sino pegarte totalmente a uno de los lados del camino. Si encuentras dinosaurios parados ante algún obstáculo —bidones de gasolina, un cepo o una oveja en una jaula—, mantén unos segundos pulsado el botón de disparo antes de disparar para hacer estallar los bidones, liberar el cepo o abrir la jaula de la la oveja.**

### Calificación

**Cadillacs & Dinosaurs**



**Pros:** Es un juego atractivo por la desconcertante realidad que nos propone, muy dinámico por la acción que desarrolla, fácil de manejar, adictivo y excitante en sus diálogos, música y efectos especiales. Si te aburre, será porque estés muerto.

**Contras:** A veces, un mismo nivel puede ser repetitivo: no divierte mucho pasar dos veces por el mismo sitio y ver que no terminas aún. Como la respuesta de los mandos no es inmediata, desesperas y a veces la dirección del coche cabecea.



# Ni un solo instante de tregua
# Tekwar

*Año 2045. El hampa. Ningún señor de la droga de Los Angeles renunciará a los exagerados beneficios que le proporciona la venta de TEK. Su adicción es masiva, y la masa se controla fácilmente.*

En la ciudad de Los Ángeles se vive el año 2045. A estas alturas del siglo XXI, los esfuerzos de las autoridades por erradicar la distribución del TEK son inútiles. La mafia se ha unido, y eso es algo tan peligroso como imprevisible: el nivel de distribución de la droga se ha incrementado hasta alcanzar cotas insospechadas en toda el área metropolitana. Los señores del TEK han logrado que el estupefaciente circule a través del Matrix, un paisaje virtual superavanzado cuyos usuarios se han convertido en adictos. Necesario para todo tipo de operaciones en una sociedad sumamente compleja e informatizada, a través de este conducto abstracto se digitalizan las acciones humanas. En este mercado futurista, trabajan codo con codo tanto individuos como organizaciones internacionales.

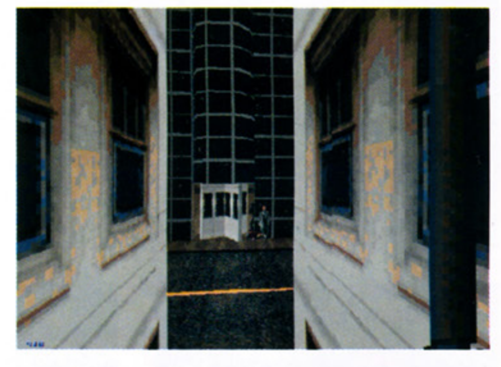
Existe una palabra para controlar este torbellino de información. El consorcio la dividió en siete trozos y los repartió entre los siete señores Tek. Por eso ellos controlan el Matrix. Para acabar con esa farsa, debes obtener uno de los siete símbolos que te permitirán entrar en el Matrix, activar una de sus estaciones y vencer al Teklord que se encuentre dentro. Poniendo el símbolo en la matriz, podrás acceder a un nuevo nivel. En cada nivel hay un trozo de la palabra, y cuando juntes los siete, la fortificación se abrirá.

En este torbellino de acontecimientos, tiene lugar la desaparición del científico especialista en cibernética Nicholi Petrovski, a quien el consorcio de traficantes quiere utilizar en sus propósitos, y no creo que sean muy altruistas en sus intenciones.

### Matando... el tiempo

Tekwar es un doom muy evolucionado. Su argumento –como explico arriba– tiene una gran solidez. Como puedes adivinar, se trata de un trabajo bastante sangriento, aunque se incorpora una función para poder desactivar tanta inmundicia. Tu actuación tendrá lugar a través de las estaciones del metro, y en la superficie de la ciudad, dentro de oficinas, hospitales, acuarios; por parques, en la playa, a través de las calles... Tendrás hasta nueve clases de androides dispuestos a terminar con tu vida y siete Teklords que los envían. Además, hay civiles y policías que no te dispararán si llevas el arma oculta, o mejor dicho cualquiera de las nueve armas posibles. En las distintas misiones, es tan importante disparar como resolver enigmas, recoger objetos o interactuar con la metrópoli virtual, donde puede atropellarte hasta un autobús si te descuidas.

Existen viejos trucos que aún funcionan en Tekwar, tales como poner hologra-







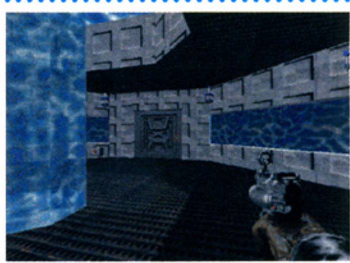



**Tekwar**

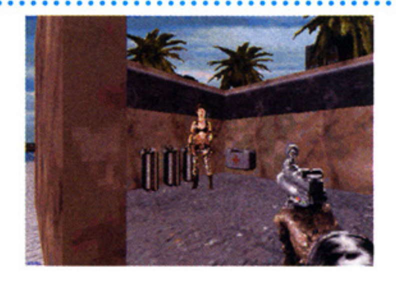
**Precio:** 6.995
**Requerimientos de Sistema:** 486/50 Mhz, 2xCD-ROM, 8 MB Ram y 20 MB de disco duro. Pentium recomendado para SVGA.
**Nº de jugadores:** 1-16
**Editor:** Capstone
**Distribuidor:** Proein



**Tekwar te hará sudar como si estuvieses "en tu propio pellejo". Deberás moverte con rapidez, saltando, esquivando, disparando...**

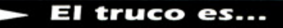




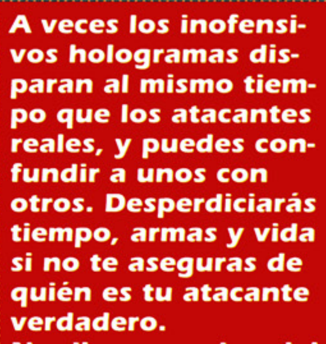




mas inofensivos delante de ti, bastante parecidos a los atacantes reales. Estas visiones pueden confundirte de la forma más increíble y hacerte caer en su juego como un pardillo. Para evitar más meteduras de pata, tendrás una fuente de información en tus distintas misiones, según vayas eligiendo los Teklord. William Shatner, el conocido capitan Kirk de "Star Trek", que es la cabeza de la élite en la Agencia de Detectives Cosmos, te guiará en los distintos "trabajos" que te han encomendado a través de los laberintos cibernéticos del Matrix.

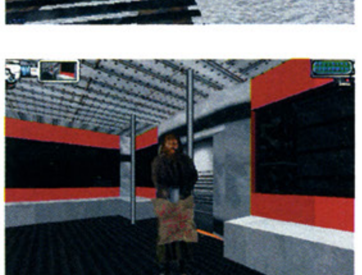


**El truco es...**



**A veces los inofensivos hologramas disparan al mismo tiempo que los atacantes reales, y puedes confundir a unos con otros. Desperdiciarás tiempo, armas y vida si no te aseguras de quién es tu atacante verdadero.**
**No dispares a los civiles y guarda el arma mientras no la uses, para no alertar a los policías.**





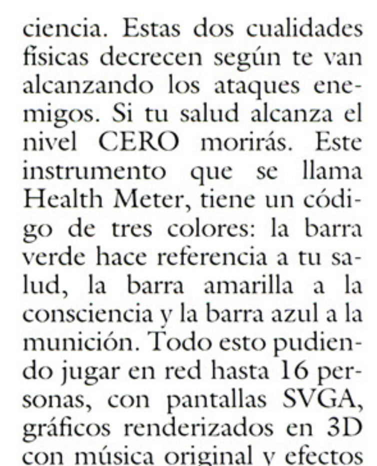


## Realidad "real"

Tekwar te hará sudar como si estuvieses "en tu propio pellejo" Deberás moverte con rapidez, saltando, esquivando, disparando a tus enemigos, inmerso –como lo están ellos– en una tecno-guerra que es un alarde de estrategia y libertad de acciones dentro de los juegos en primera persona.

Para proteger tu espalda de los numerosos ataques con los que te acosarán, dispones en la pantalla de juego de un espejo retrovisor. Simétrico respecto a este retrovisor, tienes a la derecha de la pantalla un monitor que te dirá cuanto tiempo puedes estar conectado al Matrix sin dañar tu sistema nervioso. El tiempo aumenta o disminuye según crece o decrece tu nivel de energía.

En la esquina inferior izquierda de la pantalla, existe una barra que representa el estado de tu salu y tu consciencia. Estas dos cualidades físicas decrecen según te van alcanzando los ataques enemigos. Si tu salud alcanza el nivel CERO morirás. Este instrumento que se llama Health Meter, tiene un código de tres colores: la barra verde hace referencia a tu salud, la barra amarilla a la consciencia y la barra azul a la munición. Todo esto pudiendo jugar en red hasta 16 personas, con pantallas SVGA, gráficos renderizados en 3D con música original y efectos de sonido alucinantes.



Bienvenido, pues, al futuro, a la sorprendente guerra fantasma de Tekwar.

**Calificación**

**Tekwar**



**Pros:** Se trata de un DOOM avanzado, con un argumento más sólido que sus predecesores. El hecho de poder jugar hasta 16 personas, hace de esa posibilidad una verdadera delicia. Los gráficos son excelentes.

**Contras:** Necesita un Pentium para sacar realmente a la luz todas las prestaciones que nos puede ofrecer en SVGA. Sólo mirando el libro de instrucciones, podrás hacerte una idea de la cantidad de teclas para usar a lo largo de la partida.



Simplemente real

# The Web

*The Web es un pinball de la mayor calidad, sólo apto para los refinados paladares de los mejores gourmets del mundo del PC. Completamente real, The Web es un juego que sin duda embriagará con su increíble aroma y su excelente bouquet a los miles de apasionados de los pinballs para PC.*

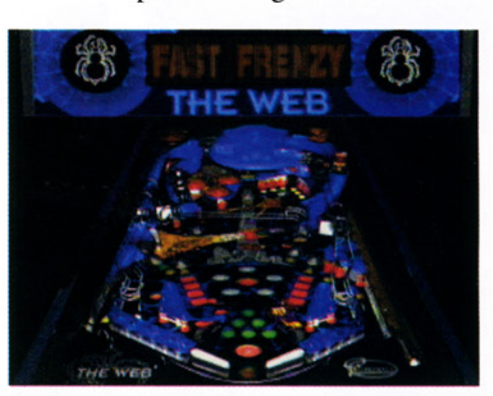
Contrariamente a lo que podría parecer, The Web no es un producto informático que tenga algo que ver con el entorno World Wide Web, sino que es un pinball desarrollado por la compañía Empire de extremada, increíble e inigualable calidad, sólo apto para los paladares más refinados, aquellos que saben apreciar la calidad de un juego de este tipo tras degustarlo unos momentos. Sin lugar a dudas, estos usuarios quedarán prendados de la excepcional calidad de este desarrollo de Pro-Pinball, un juego que reafirma el sentido de la expresión "si no lo veo, no lo creo"

### Resoluciones gráficas

The Web es un juego similar en lo esencial a otro que también fue evaluado por nuestra –tú– revista en el primer número; el juego en cuestión no es otro que Tilt. Los nuevos avances logrados en este tipo de juegos se ven reflejados en la resolución gráfica de las máquinas.

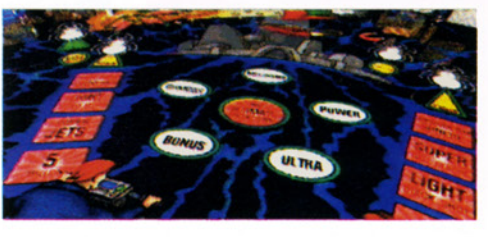
En este aspecto, se puede afirmar sin temor a equivocarse que The Web es un juego poco corriente. Las resoluciones gráficas cubren una amplia gama, desde el habitual 640 x 480 pixels hasta el modo 1.024 x 768 pixels, pasando, cómo no, por el tamaño 800 x 600 pixels. El número de colores que mostrarán los gráficos del juego varía entre 256 y 32.768.

La elección de la resolución y el número de colores estará determinada –y limitada– por la tarjeta gráfica instalada en el ordenador. Si posees una tarjeta gráfica "normal" (SuperVGA con 1 Mb de memoria de vídeo) tan sólo podrás optar por la resolución 800 x 600 pixels con 256 colores. Si deseas jugar a la máxima resolución con el máximo número de colores (1.024 x 768 pixels con 32.768 colores), deberás ser el afortunado y orgulloso poseedor de una tarjeta gráfica con 4 Mb de memoria de vídeo, un periférico que está fuera del alcance de muchos bolsillos. La máquina se puede contemplar desde diferentes ángulos.



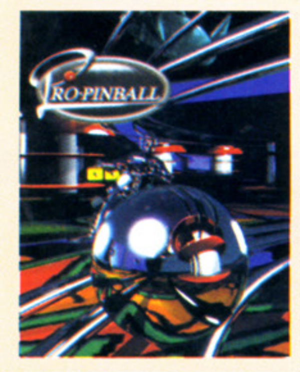







### Una excepcional simulación

Los juegos de pinball suelen poseer un grado de simulación muy próximo a la realidad absoluta. Pero, después de jugar a The Web por vez primera, resulta difícil conse-




**Pro Pinball: The Web**

**Precio:** 5.990
**Requerimientos de Sistema:** 486 DX/2 a 33 Mhz, 4 MB de RAM, Tarjeta gráfica de 1Mb para SVGA, CD-ROM
**N°de jugadores:** 1
**Editor:** Empire
**Distribuidor:** Arcadia



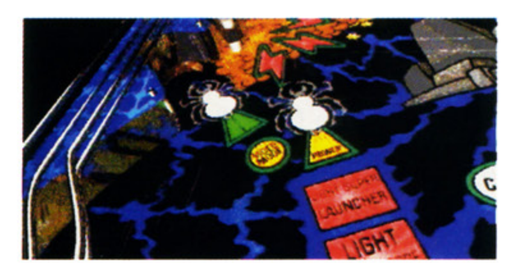

**The Web posee una calidad tan increíble, que sólo resulta apto para los paladares más refinados**

guir que la mandíbula del desprevenido y, sobre todo, boquiabierto jugador vuelva a ocupar su posición natural.

La simulación del movimiento de la bola es tan sorprendentemente real que, prácticamente la única diferencia entre este juego y una máquina convencional se encuentra en que, mientras el primero es algo intangible, debido a su condición de software, tropezar con la segunda puede provocar una dolorosa contusión.

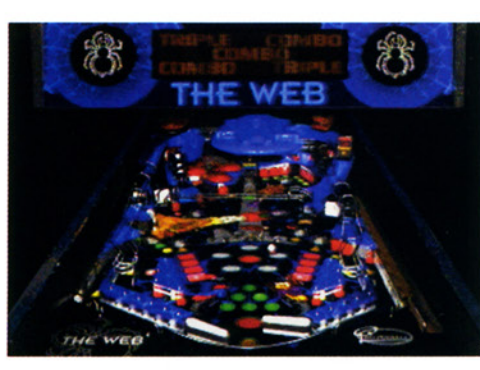
Por otra parte, la realidad de la simulación también es debida a la complejidad del diseño de la máquina. Contrariamente a lo que suele ser habitual, la máquina de The Web posee multitud de recorridos distintos y lugares en los que la bola puede caer, destacándose especialmente una región de la pantalla en la que la bola puede quedar magnetizada.








### El truco es...

**Los juegos que simulan una máquina de pinball no suelen poseer más trucos que los que se adquieren con la práctica. Sin embargo, sí es posible ofrecer consejos que expliquen cómo evitar cometer una falta (tilt). The Web te permite empujar la máquina hacia la derecha, la izquierda o de frente. El máximo número de empujones está establecido en cuatro o cinco. Tras empujar por tercera vez consecutiva, recibirás una advertencia al efecto –warning–; el cuarto dará lugar, bien a un mensaje más serio –danger–, bien a la desactivación de los flippers; el quinto empujón, desactivará los flippers mientras tu frustración no puede evitar que la bola se pasee por el pinball hasta perderse irremisiblemente por el hueco central.**

### El mejor sonido

The Web utiliza el formato CD Audio para amenizar el juego con su música. Durante la instalación, es posible escoger el tipo de sonido (mono y estéreo) y la calidad de reproducción del mismo (6.000, 11.025, 22.050 o 44.100 Hz). El CD-ROM de este juego incluye 24 pistas de audio que se pueden reproducir sin necesidad de ejecutar The Web. La calidad sonora de este pinball está en consonancia con sus excelentes gráficos.

### Calificación

**The Web**

**Pros:** La calidad gráfica del juego es excepcional. La complejidad de detalle de la máquina de pinball es increíble; existen numerosos recorridos y la bola puede visitar un gran número de lugares. La bola y su movimiento, amén de los flippers, son totalmente reales.
**Contras:** Contrariamente a lo que podría esperarse, The Web sólo incluye una máquina de pinball; teniendo en cuenta que otros juegos similares suelen poseer un número que varía entre tres y siete, la disponibilidad de una única máquina te podría decepcionar



## Un torbellino de estrellas

# The Raven Projet

*Raven es... es la culminación de una época, la inspiración de grandes artistas. A veces pienso que cuando algún día no me sorprenda ante un juego, todo habrá terminado. ¿Es que la imaginación de los equipos que los producen no tiene límites?*

Desde que enciendes el ordenador y cargas el juego, hasta que llegas a la última fase del mismo, la acción, los gráficos, el sonido y la calidad de Raven trepan "in crescendo" por tu cerebro; agarrándose y empapando cada una de las rugosidades que son el sustento de tus emociones y tus cualidades. Son dos CD´s de un buen producto hecho a conciencia, con una gran calidad y cuyas excelencias vas a conocer a continuación. A primera vista, esa sensación de "Manga" que se presiente en el juego, va acrecentándose cada vez más hasta llegar a un clímax inesperado.

### El estado del arte en la "guionización" de los juegos

Raven Project es un juego de acción que podríamos reducir –siendo un poco crueles– a un mata-marcianos; pero su evolución es tan grande con respecto a lo que nos imaginamos al pensar en esa frase, que no tiene mucho que ver con aquellos predecesores, salvo el hecho –evidente– de destruir extraterrestres. Como todos sabemos, en los últimos años la evolución de los juegos ha atravesado distintas corrientes. En sus albores, el juego se limitaba simplemente a comenzar tras cargar uno o más disquetes en el ordenador Poco a poco y comenzando por los manuales, unos pequeños guiones aparecieron para crear ambiente como elementales introducciones de las aventuras gráficas. Hoy en día –sin embargo–, la evolución ha hecho de ese ambiente una parte fundamental para cualquier tipo de juego.

Es cierto que en las aventuras resulta casi imprescindible, pero en Raven, que es un producto sin otro objetivo que la destrucción alienígena, la digitalización de imágenes, el guión de los cortos que aparecen entre los distintos niveles a los que vamos accediendo y en definitiva el "savoir faire" cinematográfico de la historia que transmite, hace de esta vieja idea una delicia de sorpresas y fastuosos regalos para nuestros ojos y oídos. "Sorprender" sería la palabra idónea para definir su filosofía. Las animaciones en 3D están muy bien estructuradas y el guión, la realización, y su buena producción combinados con las últimas tecnologías en imagen y sonido se unen para crear una interesante historia invadiendo el espacio que hasta hace unos años sólo estaba reservado a las grandes superproducciones de Hollywood. Los enor-







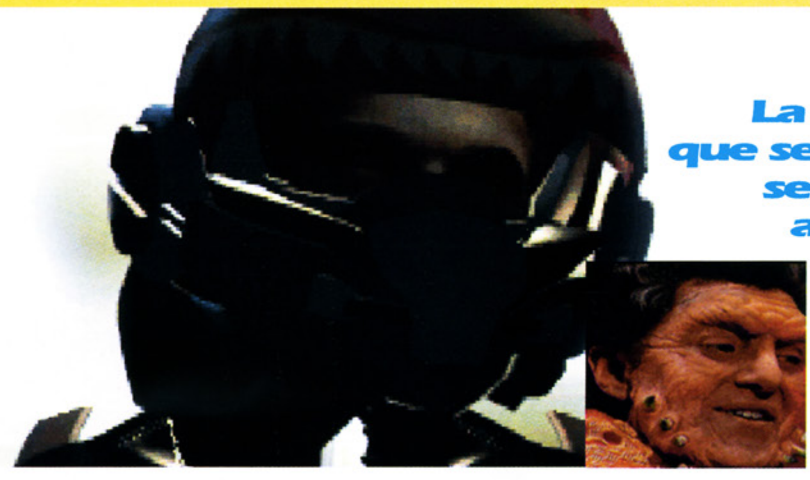



**The Raven Projet**

**Precio:** 7.495
**Requerimientos de Sistema:** 486/66Mhz, 8 Mb RAM, Mínimo 1 Mb disco duro, VGA, tarjeta de sonido compatible Sound Blaster
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Cryo/Mindscape
**Distribuidor:** Proein







**La sensación de "Manga" que se presiente en el juego, se acrecenta hasta llegar a un clímax inesperado**

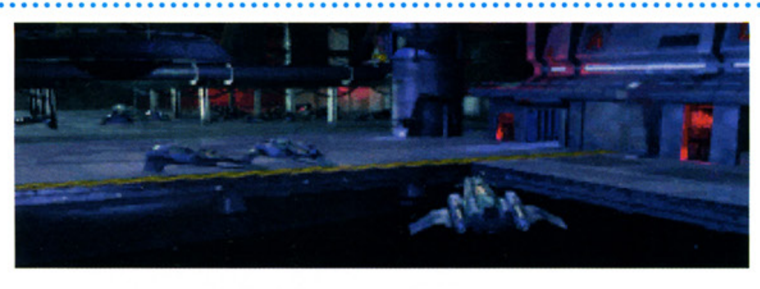




mes esfuerzos realizados en el campo del vídeo digital elevan creaciones como Raven a la categoría de obras de arte.

### Un despliegue tecnológico

La primera sorpresa que nos espera en el juego es la utilización del Joystick para unas fases y del ratón para otras; pudiendo usar el teclado en casi todas a cambio de sacrificar la comodidad que nos ofrecen los dos anteriores. En las misiones donde se usa el ratón, la nave se mueve a través de un entorno muy trabajado con gráficos de alta calidad –caerás bajo su abrumador nivel de detalle–: se trata de una ruta predeterminada donde sólo a veces puedes elegir la dirección por dónde ir, pero nunca serán libres tus movimientos y tan sólo podrás avanzar hacia delante. En las escenas jugadas con el joystick, tus actuaciones pueden desarrollarse en cualquier dirección con unos límites que están sobre y por debajo de ti cuando la acción se desarrolla sobre alguna superficie planetaria. Si se trata de una batalla en el espacio, no existe límite para tus desplazamientos, ni tampoco para tu desespero, porque la orientación es un auténtico arte allá arriba.






### Teclado, joystick y ratón

En cuestión de pantallas también se diferencian los tableros de mandos: aquellas en que usas el ratón no tienen apenas indicadores, salvo el de recalentamiento de los láseres, una pantalla de televisión que visualiza el espacio situado delante del punto de mira y en ocasiones unas flechas de dirección y un indicador de energía, junto a algún que otro mensaje. Por el contrario, en aquellas que se juegan con el joystick, tienes un horizonte artificial para las batallas en superficies planetarias, un radar cuyo alcance puede ser ajustado a tus necesidades, y donde los enemigos aparecen como motas rojas que adquieren una notable intensidad si son seleccionados por tu punto de mira automático, el indicador de la potencia de tus escudos protectores se encuentra junto al del calentamiento del láser Además aparecerá un esquema del estado de destrucción de la nave que selecciones con el punto de mira de seguimiento automático de tu nave, los indicadores de fuel y las coordenadas de situación.

En las fases avanzadas, existe una sala de simulación para que puedas entrenarte y conocer a tus atacantes y su reacción ante tus armas. También existe una base de datos con todas las naves e ingenios existentes. Podrás configurar tu armamento y elegir las naves de apoyo para tus misiones, porque antes de salir a cumplir una misión se te informará de los objetivos que debes alcanzar y cualquier otro dato técnico de importancia para tu trabajo, ya que tus misiones pueden desarrollarse en el espacio, sobre la superficie de algún planeta, en las cavernas del subsuelo de Marte, etc.

A medida que vayas jugando, irás descubriendo poco a poco las sorpresas que Raven guarda para ti, por lo tanto dejo en tus manos la defensa de la Tierra con estas breves noticias para ayudarte a despegar con buen pie. La suerte está echada con pilotos como tú: ¡Venceremos! (... espero).

**El truco es...**

**Cuando tengas que defender alguna de nuestras naves a través de la superficie de la Luna, destruye los enemigos que puedas sin moverte del sitio donde esté tu androide, ahorrando así un combustible que será necesario para alcanzar luego a quienes atacan la nave que proteges.**

**Calificación**

**The Raven Projet**

**Pros:** Indiscutiblemente el guión es un acierto, las imágenes de vídeo digital están trabajadas hasta el agotamiento y los gráficos nos transportan a unos parajes casi tan reales como los lugares que los han inspirado.

**Contras:** *Quizá –y sólo quizá– la acción sea un poco monótona en sí misma, porque casi siempre se trata de matar marcianos, pero su entorno es tan auténtico que consigue hacernos olvidar esa relativa monotonía.*



## ¡Pisando Fuerte!

# Destruction Derby

*Cuando una persona tiene un accidente de tráfico, la desgracia suele cernirse sobre él. daños físicos, secuelas morales... y el coche destrozado. ¡Pero nadie paga para poder tener accidentes y destrozar su coche contra los de los contrarios! ¿verdad? Pues probablemente tú serás el primero en hacerlo.*

**Destruction Derby**

**Precio:** 7.990
**Requerimientos de Sistema:** 486DX a 66 Mhz, 8 MB de RAM, 25 MB disco duro, VGA o SVGA
**Nºde jugadores:** 1 a 16
**Editor:** Psygnosis
**Distribuidor:** Electronic Arts

¿Porqué pagarás? Porque muy pocas veces podrás tener el gustazo de experimentar accidentes automovilísticos a gran escala –y con el consentimiento de tu voluntad–sin el temor a terminar herido. Es toda una extrapolación de lo que NO debe hacerse cuando se conduce.

Una vez que esté funcionando el juego, puedes elegir entre cuatro tipos de carreras, cada una con su reglamento y sus tácticas especiales. Estas carreras son: Derby, de Destrucción, Cronometrada y carrera de coches Base. No es lo mismo conducir en una pista circular acotada –como si de una plaza de toros se tratase– con el único fin de causar el mayor daño posible a los contrarios, que hacerlo en un circuito compitiendo contra otros jugadores.

A medida que vayas avanzando en los campeonatos, podrás elegir entre distintas pistas. Hay cuatro campeonatos con cuatro conductores cada uno, que sumarán puntos según vayan ocasionando daños a los vehículos contrarios. En las carreras base no se te darán puntos por destrozar los coches de los demás, y es probable que destrocen el tuyo antes que puedas terminar la competición, así que, ándate con cuidado.

### Opciones

Jugar contra los coches controlados por el ordenador es una pasada, pero la satisfacción llega a su punto álgido cuando te enfrentas a competidores reales. La humillación del perdedor puede dejarle hecho polvo... Por ejemplo: el modo “destruction derby” puede configurarse para un solo jugador, o como un “reto”(contra algún amigo tuyo), “Dobles” (hasta treinta y dos jugadores en equipos de dos), “relevos” (en cuanto un coche es golpeado, los demás se lanzan como buitres sobre él para terminar de destrozarlo), o el modo “búsqueda y destrucción” que es un relevo distinto: cuando tu pareja y tú iniciéis la carrera de destrucción, seréis acosados por siete coches cada uno. Cuando golpeéis un coche, ese se dirigirá directamente contra los demás. Parece fascinante, pero esto encierra un grave peligro: tu oponente intentará hacer exactamente lo mismo.




Por lo demás, podrás ver las posiciones en la liga y dispones de una cámara fija o flotante para repetir las actuaciones más interesantes.





**Los efectos de las colisiones son palpables y la música anima bastante a seguir destruyendo**



Tendrás a tu disposición un pequeño estudio de televisión para hacer tus pinitos. Con independencia de la situación de la cámara, la vista del coche, puede ser variada desde planos más cercanos a vistas panorámicas a la hora de competir

En el manual de instrucciones, tienes bastantes consejos para actuar de forma correcta en el arte de destruir coches. No por ser un acto de destrucción puedes actuar deliberadamente y sin ningún tipo de normas, porque entonces lo único que conseguirás es que destrocen tu coche sin haber conseguido golpear a ninguno de los de tus contrarios. Los golpes frontales –que pueden destrozar el motor– y los posteriores –que acabarán con tu eje trasero– son los peores. Con los laterales, el conductor no va a sufrir ningún perjuicio, pero la dirección...




### Coches

Antes de elegir un coche, tendrás dos alternativas: hay un modelo "normal" y otro "profesional" El normal no tiene un comportamiento fuera de lo común, y por lo tanto tampoco existe nada que destacar, pero el coche profesional, tiene un ajuste tan delicado que necesitarás tiempo para acostumbrarte a él.

Puedes llegar a conocer las virtudes –a veces tan peligrosas que no se sabe si son defectos– de los coches contra los cuales vas a competir. Cada piloto de esos coches tiene una personalidad bien definida, por lo que conociéndolos, podrás reaccionar mejor ante las dificultades que vayan surgiendo a lo largo de las competiciones. Tendrás una relación de estos datos en el libro de instrucciones, pero no hay nada mejor para cerciorarse de una realidad que –como dijo sato Tomás– meter el dedo en la llaga. Así pues, bienvenido a la llaga mas inofensiva de Psygnosis: ¡comienza la catástrofe!







**El truco es...**

**Los frenazos bruscos suelen ser muy efectivos a la hora de librarte de algún moscón que te persiga sin parar: chocará contra la parte posterior de tu vehículo ocasionándole graves perjuicios al suyo.**




**Calificación**

**Destruction Derby**

**Pros:** Los efectos de las colisiones son palpables y la música anima bastante a seguir destruyendo: ¿porqué el hombre ha encontrado siempre tanto placer en la construcción como morbo en la destrucción?
**Contras:** Es posible que los algoritmos que soportan los cálculos 3D no sean muy precisos, porque en algunas secuencias del juego, el coche corta las vallas laterales contra las que choca.



# Electrólisis aguda
# Rayman

*Rubio, bajito, y con algunas habilidades, Rayman es como el resto de los mortales. Sólo hay dos cosas que le diferencian de ellos: es un héroe. y no tiene brazos ni piernas. Le reconocerás por el pañuelo rojo que lleva al cuello.*

Rayman es un personaje peculiar. Todo en él es valentía y arrojo. La tranquilidad era una constante en su vida, hasta que llegó Black. Es un tipo muy, muy feo. Un día se le ocurrió desestabilizar la vida y la tranquilidad que reinaba en el país de Rayman robando al gran Protón los electrones que orbitaban a su alrededor, como lo habían venido haciendo desde siempre. Los pequeños electrones, al quedar desligados de sus órbitas se diseminaron a lo largo de todo el mundo y el equilibrio natural de aquel entorno se rompió haciendo peligrar la existencia de la materia.

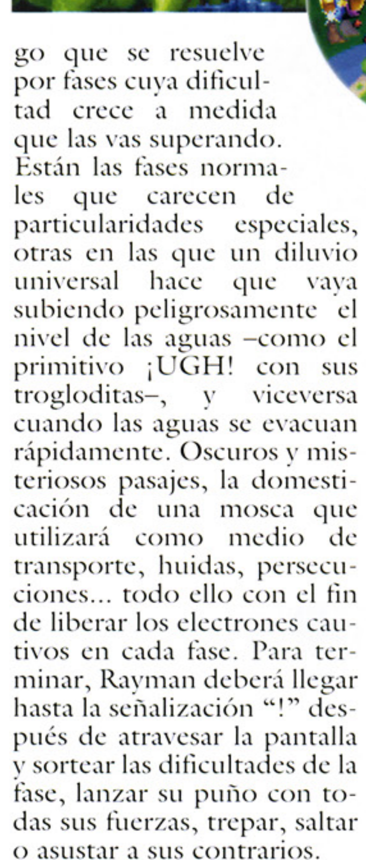
En esta situación y visto que los electrones no podían volver por sí solos a sus órbitas –estaban encerrados en jaulas bajo llave–, Rayman comenzó su andadura. El camino no será fácil –pensó–, pues los parajes a explorar son muchos, pero merecerá la pena visitarlos. El maravilloso bosque de los sueños, el mundo de las bandas musicales, con sus notas y sus instrumentos; las peligrosas montañas azules, los engaños de la ciudad de las imágenes, las vicisitudes de las cuevas de skops, el impresionante paraíso existente en el castillo de los dulces... Una maravillosa excursión a un mundo irreal lleno de simpáticos peligros que pueden destrozarte... ¡de risa!

## Carcajadas electrizantes

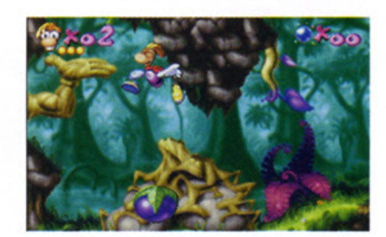
Rayman es un divertido juego que se resuelve por fases cuya dificultad crece a medida que las vas superando. Están las fases normales que carecen de particularidades especiales, otras en las que un diluvio universal hace que vaya subiendo peligrosamente el nivel de las aguas –como el primitivo ¡UGH! con sus trogloditas–, y viceversa cuando las aguas se evacuan rápidamente. Oscuros y misteriosos pasajes, la domesticación de una mosca que utilizará como medio de transporte, huidas, persecuciones... todo ello con el fin de liberar los electrones cautivos en cada fase. Para terminar, Rayman deberá llegar hasta la señalización "!" después de atravesar la pantalla y sortear las dificultades de la fase, lanzar su puño con todas sus fuerzas, trepar, saltar o asustar a sus contrarios.

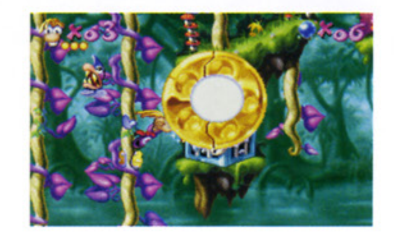
El juego está concebido con una filosofía próxima al fantástico mundo de los dibujos animados. El estilo colorista de los decorados, su movilidad, la rapidez y los









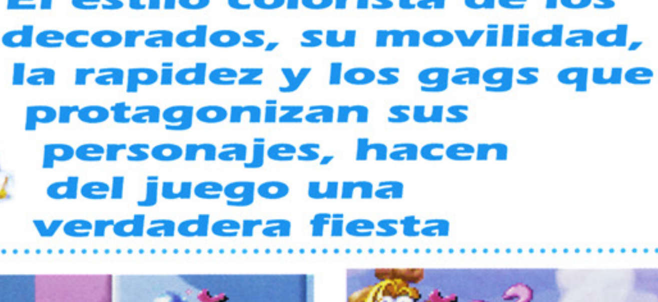





**Rayman**

**Precio:** 7 995
**Requerimientos de Sistema:** 486 DX 33Mhz, 4Mb de RAM (8Mb recomendados), CD ROM doble velocidad, tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible, compatible con Windows 95
**Nºde jugadores:** 1
**Editor:** Ubi Soft
**Distribuidor:** Ubi Soft





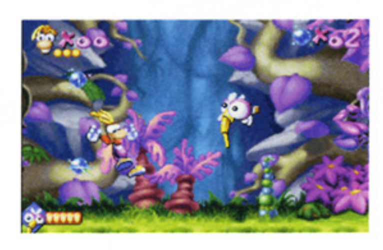


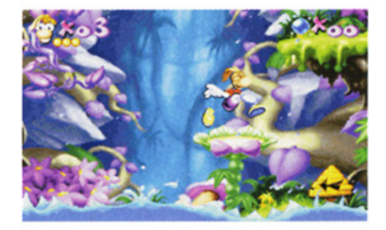



gags que protagonizan sus personajes, hacen del juego una verdadera fiesta donde puedes encontrar desde una pistola que dispara balas provistas de un brazo articulado con mazo –se desplazan por encima del nivel del suelo en línea recta propinando mazazos–, hasta peces que vuelan; pasando por subpartículas atómicas provistas de una considerable dentadura. Escorpiones, insectos picadores, matones e ingeniosas trampas









**El truco es...**

**En la fase del diluvio, un troglodita que se encuentra a la izquierda, escondido entre la maleza, te dará una semilla. Comienza a plantarla por la derecha, y hazlo tantas veces como sea necesario para seguir subiendo y conseguir no ahogarte.**

entre otras cosas, se las arreglarán para hacerte pasar un rato divertido que puede prolongarse durante cientos de horas de frenética actividad.

## Una constante lucha

Rayman tendrá que vérselas con más de cincuenta personajes diferentes a lo largo y ancho de un mundo donde deberá superar muchas decenas de niveles, a través de pasajes secretos y utilizando diferentes mapas. A veces, el camino que nos ofrece una fase superada puede bifurcarse hacia varios parajes. Después de grabar la partida podremos elegir Él podrá usar alrededor de diez formas de desplazamiento diferentes y se le irán concediendo poderes tales como duplicar la fuerza de su puño, volar,



etc.., habilidades ya conocidas en el mundo de las consolas que se verán acrecentadas en esta versión para PC. La música no desmerece en absoluto el juego. El CD-ROM-XA donde viene grabado el juego, —se trata, como sabes, de una tecnología que diseñó IBM—, contiene también pistas de audio, por lo que podrás escuchar su música en tu compact-disc. Te aseguro que el sonido es excepcional.

**Calificación**

**Rayman**

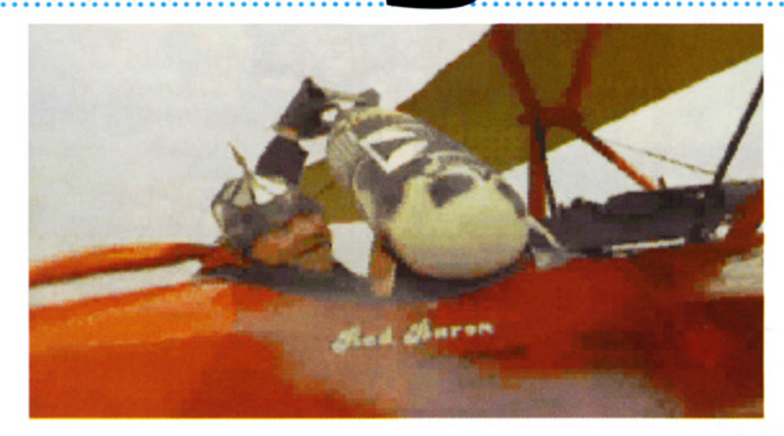
**Pros:** El juego en general es bueno, pero para los amantes de los retos —como yo— su caracteristica más saludable es su elevado nivel de dificultad que deberás superar para terminar el juego.
**Contras:** Las vidas se terminan pronto, y aunque existe la posibilidad de captar algunas durante la partida —son esferas rojas—, con pocos fallos que cometas, morirás. Esto supone un fastidioso "repetir la fase" que puede llegar a provocar hastío.



¡Fuego en el cielo!

# Wing Nuts

*¡Si no has visto nunca una vaca volando te aconsejo que juegues Wing Nuts y su reñido duelo final contra el Barón Rojo! Participarás en el pulso aéreo que quizá cambie el curso de la Primera Guerra Mundial.*




Cuando pruebes Wing Nuts estarás viendo sin duda el futuro de los juegos creados para PC a través de tu monitor. El vídeo digital llevado al extremo, donde todo el juego es una verdadera película interactiva que ha requerido la realización de un auténtico film digno de la gran pantalla. Esta gran producción ameniza uno de los juegos más clásicos que existen desde que se crearon los ordenadores: disparar a algo que se mueve. La complicación no es mayor, pero todo lo demás es una verdadera delicia de acción y gran sentido del humor Muchos minutos de lucha contínua, imparable y aderezada con grandes tortazos a los que sumar las inevitables explosiones carentes de toda piedad.

## Nervios de acero

Wing Nuts es un juego ambientado en la Primera Guerra Mundial. Los aviones prusianos han atacado una base francesa obligando a sus pilotos a entablar una endemoniada batalla aérea, pero en realidad no saben lo que les espera. ¿A los franceses o a los prusianos?, te preguntarás. Pues bien: eso depende tan sólo de la pericia con que manejes tu aparato en el aire. No es demasiado complicado. Al igual que los sencillos mandos de aquellos entrañables cacharros voladores, sólo usarás unos pocos controles, pero la dificultad de esta aventura estriba en la movilidad de los objetivos que persigues. Si bien al principio son bastante torpes en sus intentos de huída, según vayas pasando los distintos niveles, la dificultad para acertar un blanco será considerablemente mayor; tanto que pueden llegar a derribarte con facilidad.

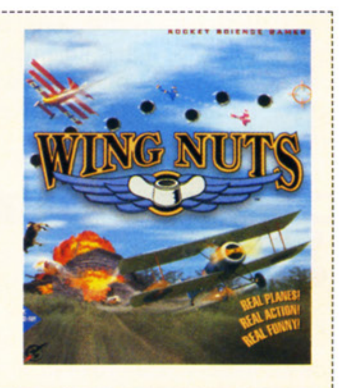
## La batalla

El juego es bastante sencillo. Se trata de llevar a cabo las misiones aéreas que te encomienden tus superiores. En unas deberás perseguir aparatos enemigos y derribarlos; otras veces deberás volar puentes o globos, y hasta te enfrentarás con la aterradora visión de un enorme dirigible repleto de aviones: un verdadero panal de avispas ansioso por ser agitado.

Los aviones no tienen más misterio que el de la misma persecución. Al dispararles, en su barra de estado el rojo va comiendo terreno al verde hasta que derribas a tu contrario. Cuando terminas una ronda de disparos, el








**Wing Nuts**

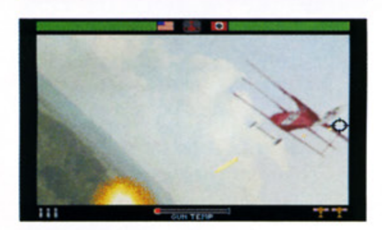
**Precio:** 5.990
**Requerimientos de Sistema:** 486, 8Mb RAM, VGA, CD-ROM, DOS 5.0 o superior
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Rocket Science
**Distribuidor:** BMG/ERBE.

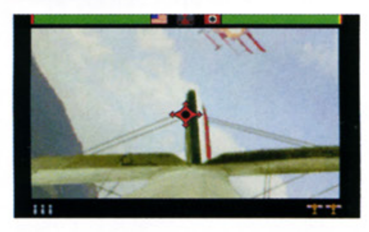


**Esta gran producción ameniza uno de los juegos más clásicos que existen desde que se crearon los ordenadores: disparar a algo que se mueve**











avión enemigo se pegará a tu cola para disparar él contra tí. En esos momentos, aparecerá una especie de punto de mira bastante más grande que aquel con el que amenazas a tus víctimas y que además tiene en el centro un agujero. Al mover el punto de mira que está en la cola de tu aparato, el punto central se colorea de rojo, amarillo o verde. Si está rojo, es que no puedes escapar en esa dirección y debes desplazarte a otro lugar en la pantalla; si lo mueves hacia otro sitio del monitor y se pone amarillo quiere decir que si escapas te alcanzarán algunos disparos de lleno: debes actuar con precaución. Si está verde es que puedes abandonar enseguida arriesgando lo menos posible.

En cualquiera de las misiones debes vigilar el termómetro que te indica la temperatura de las ametralladoras para que no se recalienten. También tienes impreso el número de "vidas" que te quedan para terminar la partida, así como las bombas disponibles.

### El riesgo

Durante el transcurso de la acción, de vez en cuando puedes encontrarte vacas volando, maletines de la Cruz Roja, cohetes, misiles, platillos volantes... Debes dispararles a todos para cogerlos, porque te reportarán beneficios que –se por experiencia– necesitarás a lo largo de la partida.

Las misiones a cumplir serán peligrosas: en los niveles uno al tres, tu misión será la de volar un puente. En los niveles cuatro al seis, el verdadero problema será causado por aquel dirigible al que hice referencia con anterioridad. Los globos de aire caliente, no te lo van a poner fácil... Para llevar a buen fin estos trabajos, debes usar las bombas. Cuando tengas que hacerlo, el punto de mira cambia de forma y color

Los combates de Wing Nuts se desarrollan en el aire entre biplanos y triplanos, pero no solo padecen las consecuencias de la batalla los pilotos, sino tambien las granjas cercanas y sus animales... El único que no sufrirá serás tú mismo, porque el excelente montaje de imágenes que se despliega en torno al juego no permite que exista discontinuidad de acción a lo largo de las partidas. Los diálogos están en inglés, pero no impiden jugar a las personas que no entiendan ese idioma: son prescindibles. Verdaderamente es un buen producto, y es que por algo han trabajado cerca de doscientas personas en él sólo para que tu disfrutes.







**El truco es...**

**Procura disparar cuando tengas al avión enmigo bien visible, porque de lo contrario las ametralladoras se recalientan y deberás esperar unos segundos a que se enfríen para poder seguir con la masacre. Utiliza el ratón con mucha suavidad y conseguirás acertar de lleno a tu enemigo.**

**Calificación**

**Wing Nuts**

**Pros:** El montaje que envuelve al juego, es una verdadera película, muy en la línea de la nueva era del video digital. Son las nuevas imágenes en juegos para PC. Es película interactiva pura: ...delicatessen.
**Contras:** Aunque comprendo las dificultades para concebir y llevar a la práctica un proyecto tan grande, no me queda más remedio que advertir: es un poco corto. Cuando le has cogido el tranquillo entonces se termina... y no es que yo sea un adicto sin cura.



¡Reviéntalo!

# 3D Ultra Pinball

*El desarrollo del pinball en el mundo del ocio en los últimos tiempos ha sido espectacular. Tras ser abrasados por la supernova informática, han resurgido de sus cenizas con renovado vigor. En esta entrega, concebida para Windows, se nos muestra el último y más interesante producto de su evolución.*

Del latín: "ultra" quiere decir "más allá" Conociendo esta premisa, no es necesario hacer referencia alguna explicativa en cuanto al significado del título en este juego. El sistema operativo Windows, como sabes, ofrece muchas posibilidades que en este caso son aprovechadas al máximo por 3D Ultra Pinball. El juego ni siquiera trae manual de instrucciones, dado que toda la información que puedas precisar se instala con el programa. Dentro encontrarás todo lo que necesitas para aprovechar al máximo tus esfuerzos.

## Antes de instalar

A la hora de instalar Ultra Pinball, el programa explora tu máquina para ver si los requerimientos mínimos necesarios a la hora de hacer funcionar el juego correctamente, son satisfechos. Para ello se te formularán determinadas preguntas que debes contestar. Comprobará si tu Windows está configurado a 640x480 con 256 colores y si tu tarjeta gráfica es capaz de soportar una velocidad 300k-pixel por segundo. Verificará si tu tarjeta de sonido puede manejar WAV y Midi y si el CD-ROM es de doble velocidad. Hechas las comprobaciones instala el Win32s que, como sabes, es una ampliación de Microsoft para Windows 3.1 y 3.11 que soporta algunas de las capacidades de desarrollo en 32 bit de Windows NT y Windows 95.

Después del Win32s instala el WinG. Para los legos en la materia, tengo que explicar que se trata de otra aplicación de Microsoft especialmente diseñada para obtener un mejor aprovechamiento de las tarjetas gráficas. Si no tienes instalado en tu sistema operativo el WinG, la primera vez que arranques la aplicación, aparecerá una pequeña ventana con puntos grises rodeados de curvas rojas en diferentes resoluciones que permitirá a WinG comprobar la velocidad de transferencia de infor-



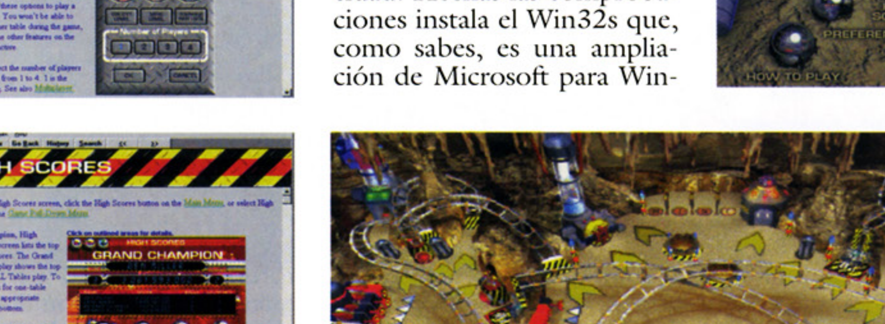
















**3D Ultra Pinball**

**Precio:** 7.450
**Requerimientos de Sistema:** 486DX/33, Windows 95 o 3.1, 8MB de RAM, SVGA (640x480), CD ROM, tarjeta de sonido compatible con Windows
**Nºde jugadores:** 1 a 4
**Editor:** Sierra
**Distribuidor:** Cocktel




**La reacción de la bola es perfecta, y nos ofrece un espectáculo que no puede ser superado por las máquinas reales**







mación a la memoria gráfica y su movimiento.

### "Echando una partida"

El pinball que trato de analizar es poco usual. Podrás jugar en tres pistas diferentes que a lo largo de la partida pueden desdoblarse en otros entornos exteriores con sus localizaciones propias. Estas tres superficies principales son: "Mine", "Colony" y "Command Post" Se trata de tres raros ejemplares con tres ambientes diferentes a su vez en cada uno: una pista central y dos laterales, cada una con sus tacos correspondientes. Existen toda clase de artilugios que harán correr las bolas a distintos niveles del suelo, mediante ascensores a lo largo de los retorcidos raíles de la mina o a través de pasadizos cuyas entradas debes destruir.

En ocasiones surgirán distintos engendros del suelo de la pista central en cada uno de los tres ambientes. Estos artilugios pueden reportarte puntos, bolas extra, e incluso transportarte a sitios inesperados, a pistas remotas donde te esperan más sorpresas. Unos mensajes a través de la sugerente voz de alguna computadora extraña, te irán advirtiendo e indicando lo que debes hacer o evitar para progresar en la partida. También existen líneas de mensaje que irán escribiéndose en las pantallas multifunción que se encuentran en el centro de cada una de las pistas principales. Para facilitarte más las cosas, aparecerán en el momento oportuno unas dianas multicolor que llamarán tu atención hacia aquellos puntos donde deberás concentrar la acción y dirigir tu bola. Las flechas luminosas indicativas, realizan una gran función de ayuda también.

Si no has jugado mucho con productos de este tipo, verás que se comporta exactamente igual que si se tratase de uno de aquellos pinball que podemos encontrar en cualquier sala de juegos recreativos. La reacción de la bola es perfecta, pero nos ofrece un espectáculo que –hoy por hoy– no puede ser superado en aquellas máquinas. En las indicaciones que se cargan con Ultra Pinball vienen explicadas algunas jugadas con esquemas que te indicarán cómo manejarte en situaciones comprometidas en las que sin duda te verás envuelto.

Tienes un sistema de opciones que te permite jugar con tres o cinco bolas, pero esta opción no puede modificarse durante el transcurso de una partida. El sonido, los mandos... son las clásicas modificaciones que puedes realizar.

**El truco es...**

**El truco principal consiste en hacer caso de las indicaciones tanto visuales como sonoras. No te precipites a la hora de apuntar y disparar e intenta realizar todo tipo de acrobacias con las bolas. De esta forma conseguirás apurar al máximo el pinball... y te aseguro que tiene mucho que apurar.**

**Calificación**

**3D Ultra Pinball**

**Pros:** La complejidad de las pantallas y los mecanismos auxiliares, sus efectos especiales y las sorpresas que nos tienen reservadas, nos permiten disfrutar durante horas sin que aparezcan síntomas de aburrimiento. Cada partida es siempre distinta.
**Contras:** Las pantallas principales –aunque llenas de posibilidades– son escasas: tres es un número bajo para un juego de estas características. Raras veces la bola se atasca, pero la verdad es que en ocasiones frena sin motivo.



# Rescate suicida
# Hellfire Zone

*No todos los pilotos se internarían en la retaguardia de las líneas enemigas para salvar a sus hombres; al menos no con la esperanza de salir ilesos.*

Hellfire es un simulador de vuelo que dispone además de notables elementos bélicos. Básico en unos aspectos y algo avanzado en otros, sigue la misma filosofía que los "M-M"; es decir, es un mata-marcianos con caparazón de helicóptero de combate, que ha sustituido los cráteres y lunas de sistemas solares lejanos por paisajes terrestres. El enemigo tiene —como es lógico— aspecto humano. Este nuevo juego no necesita ser instalado en el disco duro del ordenador, puesto que se ejecuta directamente desde el CD-ROM. Aún así, se desarrolla de forma rápida y fluida. Este juego simula una batalla con elementos tierra aire, aire tierra y aire aire, situando al observador en una posición cuyas coordenadas fijas se encuentran a unos pocos metros del helicóptero que pilota. La acción se desarrolla en una vista parcial y horizontal del campo de batalla. Elementos activos ajenos a tu campaña y —por añadidura— contrarios a tus intereses, intentarán destruir el aparato que controlas, entrando en juego desde tanques o torres de defensa hasta cazas y soldados de "a pie"

## La misión

No se trata de la película, sino de una empresa bastante distinta. En Hellfire Zone deberás rescatar al personal militar abandonado detrás de las filas del enemigo que combates. Tendrás que localizar los soldados, y llevarlos hasta una base aérea aliada que ha sido designada con anterioridad para ti. Al existir varios niveles, en cada uno la localización de los puntos donde tienes que recoger a tus hombres y allí donde los tienes que dejar, varían. ¿Dónde está el problema? Aunque a simple vista parece sencillo, el escenario donde se desarrolla el rescate, es tridimensional, pudiendo moverte a través de su espacio en cualquier dirección. La altitud sólo tiene como límites el borde superior de la pantalla y el suelo. Ahora quiero que pienses en la for-









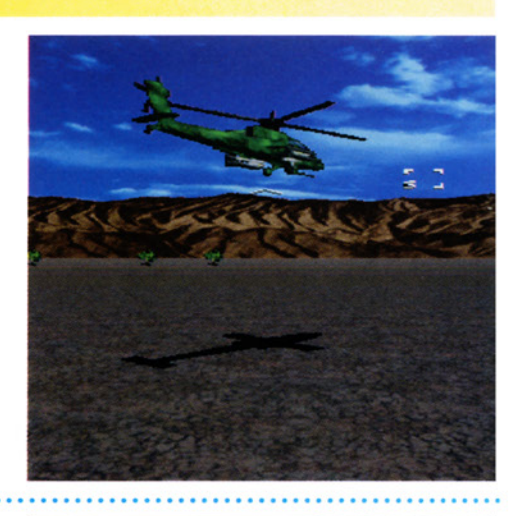




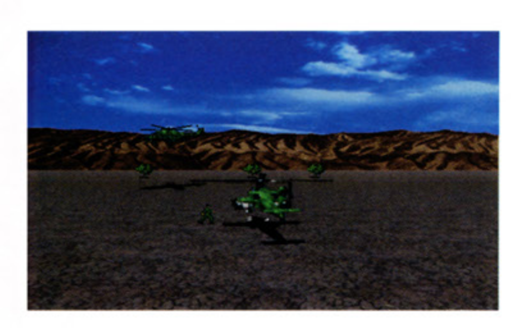
**Hellfire zone**

**Precio:** 6.995
**Requerimientos de Sistema:** 386 SX/25 Mhz.,4 MB de RAM, No necesita instalación en disco duro, se ejecuta directamente desde el CD-ROM.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Gametek
**Distribuidor:** Proein

## Mucha acción con un poco de estrategia en unas pantallas limpias y con unos gráficos animados











ma de orientarte... No es difícil, ya que debajo del helicóptero aparecerán en todo momento unas flechas indicativas cuya misión será guiarte a través del espacio en guerra hasta tus objetivos. La flecha cambiará a medida que te vayas moviendo.

Si no existieran los enemigos tampoco habría juego, pero a veces son excesivos. No tanto por ellos mismos cuanto por las armas que poseen. Por ejemplo los misiles: te perseguirán hasta desfallecer o estrellarse contra tu aparato, a menos que produzcas unos destellos artificiales que los despisten, o tengas la destreza suficiente como para librarte de ellos esquivándolos. Por otra parte, no puedes abusar de esos destellos, puesto que consumen grandes cantidades de energía, pero a veces no tienes más remedio que hacerlo por ser tan grande el acoso al que te someten. El peligro de colisión con los efectivos contrarios, es muy grande y la destrucción también se encierra en esos sucesos, por lo que debes permanecer alejado de ellos. Hasta puede que choques contra un árbol o un búnker de defensa y estallarás como si te hubieran alcanzado con varios misiles.



### Tu defensa

Las defensas activas de que dispones son relativamente escasas, puesto que sólo contarás con cuatro tipos de armas: dos clases diferentes de misiles, de entre los cuales existen unos que puedes disparar apuntando para que lleguen a su destino, y otros que persiguen —mas o menos— sus objetivos hasta alcanzarlos. El helicóptero también cuenta con una ametralladora ultra-rápida y unos "relámpagos de luz", a los cuales me he referido con anterioridad, que pretenden desviar los misiles enemigos de su objetivo "cegándolos", por utilizar una expresión clarificadora.

Una circunstancia en tu contra es que tienes limitado el combustible y la cantidad de daños que puede sufrir el helicóptero. Si el marcador de la primera causa está a cero o el de la segunda a cien, el juego habrá terminado para tí. Por el contrario, si salvas a tiempo a tus hombres y los llevas a la base aérea aliada, podrás pasar al siguiente nivel. El carburante y las armas suplementarias se encuentran diseminados por el campo de batalla.

Las defensas pasivas pueden ser la rapidez —cuanto más rápido vayas, antes terminarás y así podrás tener una oportunidad para finalizar el nivel en que te encuentres— y tu pericia. Cada nivel se desarrolla en un escenario diferente que puede variar: desde un paisaje desértico de aridez inconmensurable hasta pintorescas cadenas montañosas. Se trata, pues, de un juego que mezcla mucha acción con un poco de estrategia en unas pantallas limpias y con unos gráficos animados. En definitiva, un juego vivaz para usuarios que no gustan de las complicaciones.

**El truco es...**

**Debes volar a baja altura para evitar colisiones con los aparatos enemigos, ascendiendo sólo para efectuar disparos o maniobras de evasión, y ametrallar los camiones de carburante para llenar de esta forma tus depósitos.**

**Calificación**

**Hellfire zone**

**Pros:** Se agradece la sencillez en su manejo y la limpieza que se observa en las pantallas. No hay elementos agobiantes tales como decenas de mandos o teclas para usar...

**Contras:** Lo dicho en el apartado de "pros" va necesariamente en detrimento de sus prestaciones. Es bastante simple en comparación con los juegos de este tipo ya existentes en el mercado.



## El fin de la "sapiencia"

# Battle Beast

*El malvado Toadman ha liberado una horda de sapos asesinos sobre la ciudad. Ante la magnitud de la amenaza, el General ha creado los Battle Beast, el último grito en protección del hogar Estos simpáticos animalitos, se transforman en feroces asesinos de sapos programados para matar*

Justo en un momento en que la industria crea un nuevo Mortal-F/X-Karate-Fighter-2000 cada 9 horas y media... Algunos añaden algo nuevo a la mezcla: sangre, tripas, mujeres sexy, armas, movimientos secretos y oponentes crecientemente exóticos. Otros no aportan nada. Ahora, cuando todo el mundo creía —o esperaba— haberlo visto todo en juegos de lucha, 7th Level lanza Battle Beast. Dicen que va a ensombrecer a Mortal Kombat, Street Fighter y Primal Rage...

### Algo completamente nuevo

Con una animación increíble y un sentido del humor disparatado, Battle Beast recuerda mucho más a "El Día del Tentáculo" de Lucas Arts, que a Mortal Kombat. Pero en cuanto a aspecto visual se refiere, claro. El jugador podrá agacharse, pegar puñetazos y patadas, saltar, machacar, y un largo etcétera de movimientos que supera el mágico número de 100... Y sólo con 6 teclas o un joystick de 2 botones.

Cada vez que se arranca el programa, el espectador podrá reírse a carcajadas con una introducción diferente. En estas escenas, es donde más acentuada está la comicidad del juego, un humor muy en la línea de "Pica y Rasca" –los dibujos animados que Bart y Lisa Simpson ven siempre en la tele–. La brutalidad llevada al límite, siempre y cuando se trate de dibujos animados, siempre resulta graciosa. Sapos que devoran al inocente cartero o a un pobre niño, o que ponen a las ancianitas que pasean tranquilamente por el parque al borde del infarto, son una pequeña muestra. Eso sí, todos los personajes caricaturizados de tal forma que provocan la risa incluso cuando no hacen nada.

### Inocentes mascotas

Un cariñoso cachorro, una jocosa tortuga, un grácil pez, un ratón juguetón, una simpática cría de dinosaurio y un hipopótamo tipo "Moomin", son las inocentes mascotas mutadas para poder transformarse en Battle Beast. Cada una de ellas, oculta una agresividad superlativa que cuando sale a flor de piel, las convierte en feroces máquinas de matar

El jugador escogerá cualquiera de estas mascotas y tendrá que recorrer el sistema de alcantarillado de la ciudad para acabar con la amenaza de los sapos asesinos. Durante este viaje, se encontrará inevitablemente con otros Battle Beast a los que habrá de derrotar en sucesivas ocasiones hasta llegar al enfrentamiento final con el malvado Toadman en su laboratorio

### Complejidad de combate

Aunque Battle Beast goza de una excelente presentación y



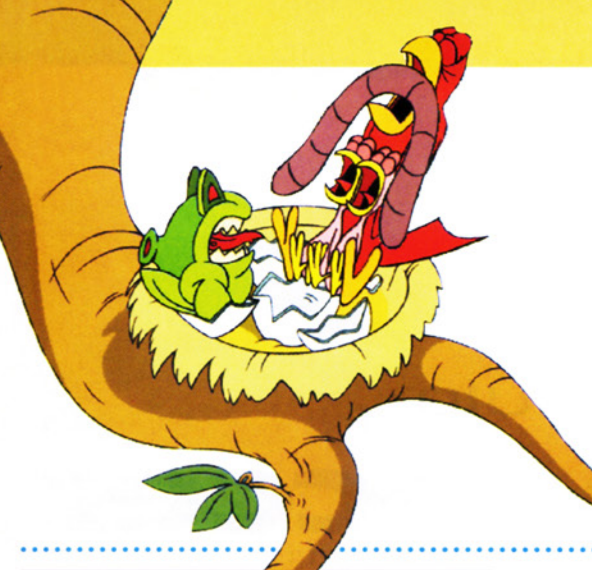







**Battle Beast**

**Precio:** 6.990
**Requerimientos de Sistema:** 486/33 Mhz, 8 MB RAM, MSDOS 5.0 con Windows 3.1 (Windows 95 recomendado), Disco Duro, SVGA, CD-ROM doble velocidad, ratón (Joystick recomendado)
**Nº de jugadores:** 1-4
**Editor:** 7th Level
**Distribuidor:** BMG/ERBE



## Al lado de Battle Beast, Mortal Kombat es un juego para niños









unas animaciones soberbias, los más de 100 movimientos que tienen los luchadores son para acomplejar a cualquiera. Sólo los más expertos en juegos de lucha y aquellos acostumbrados a la filosofía de los movimientos secretos, serán capaces de sacar de este juego el máximo partido. En este aspecto, al lado de Battle Beast, Mortal Kombat es un videojuego para niños.

Los controles del Battle Beast que maneja el jugador, sólo pueden ser calificados de descontroles, con una larguísima lista de combinaciones de botones y direcciones que requieren de una memoria fotográfica para tenerlos siempre presentes. Cualquier jugador que se acerque por primera vez al combate computerizado con Battle Beast, acabará hasta el gorro intentando hacerse con los movimientos de su Battle Beast. Lo más recomendable en estos casos, es jugar una partida a dos jugadores humanos dejando "tonto" a uno de los oponentes, es decir, sin que nadie lo maneje. Así el jugador podrá encontrar varios golpes de fácil acceso que le sirvan para jugar una partida en condiciones.

La jugabilidad del Battle Beast según se instala en el ordenador, es prácticamente nula. Hay que echarle bastantes horas para conseguir aprovechar el juego. Eso sí, los interludios e introducciones, son en todo caso francamente divertidos.

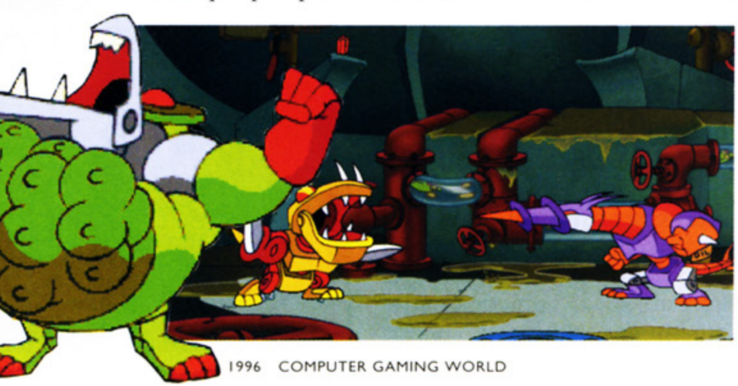






### El truco es...

**El joystick ha de volver a la posición de punto muerto después de hacer cualquier movimiento para que el siguiente sea efectivo.**



### Calificación

**Battle Beast**

**Pros:** 7th Level ha aportado muchas novedades a los juegos de lucha: el humor, los dibujos animados y unos efectos de sonido geniales.
**Contras:** Pero Battle Beast es un juego, y como tal, debería ser jugable. La complejidad de los controles es excesiva.



## Futbol espectáculo

# Actua soccer

*Una de las compañías más veteranas del mundo del software, Gremlin, consigue con este programa dedicado al mundo del balompié, una de sus más completas y espectaculares producciones.*

Actua Soccer es un juego de fútbol que tiene en cuenta toda la riqueza de este deporte. Pequeños detalles que otros programas pasan por alto, son contemplados de forma minuciosa. Paradas de pecho, empujones entre jugadores que no llevan el balón, retenciones y un sinfín de acciones que normalmente no se ven en la pantalla del ordenador.

En cuanto a opciones de juego, el programa ofrece partidos amistosos, de práctica, liga y copa. En estas dos últimas, Actua Soccer simulará todos los encuentros, ofreciendo los resultados en pantalla hasta que llegue el momento de jugar el partido del equipo escogido por el jugador Sin excesivas pretensiones en cuanto a selecciones y jugadores, el programa permite editar los nombres de los titulares de los distintos equipos antes de comenzar un partido. Por supuesto, todas estas modificaciones se pueden grabar en el disco duro, de forma que siempre se puedan tener datos actualizados de los jugadores.

### La resolución

Gremlin ha pensado en todos, y ha generado un modo de alta resolución y otro de baja. Claro está, que jugar en alta resolución exige una máquina muy potente para mantener un nivel de velocidad aceptable, mientras que el modo de baja resolución es accesible a prácticamente cualquier máquina.

Sin embargo, se han incorporado nuevos ajustes para poder disfrutar de una calidad gráfica superior aun en el modo de baja resolución. El detalle del estadio o de los jugadores, o la aparición de la pantalla gigante de televisión, proporcionan al jugador de baja resolución un entorno visual mucho más agradable.



### Cámara... acción

Los puntos de vista de cámara son muchos, aunque ninguno de ellos proporcione una visión especialmente buena. Algunos son de auténtica locura y descontrol, con lo que se hace necesario el cambio de punto de vista durante el partido. No sólo se escoge el tipo de vista de la cámara, sino también la altura a la que ésta está situada. Gremlin debería haber incluido una opción en el menú para hacer que estos cambios se efectuaran automáticamente, y así obtener la mejor vista posible de la jugada, o en su defecto ofrecer unos puntos de vista de cámara más comodos.







### Arcade o simulación

Actua Soccer posee dos modos de juego bien diferentes: el primero tiene en cuenta las posibilidades y habilidades

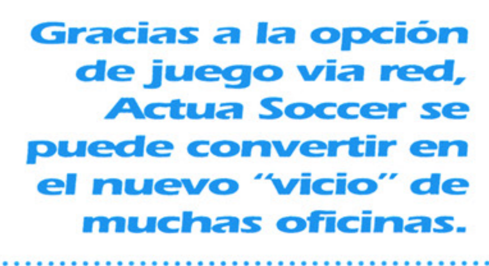






**Actua soccer**

**Precio:** 6.990 (orientativo)
**Requerimientos de Sistema:** 486DX/33 o superior, 4MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, CD-ROM, ratón. Requiere instalación en disco duro.
**Nº de jugadores:** 1- 20
**Editor:** Gremlin Interactive
**Distribuidor:** Arcadia





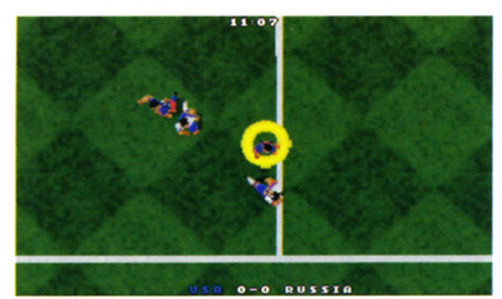














globales del equipo, siendo la opción ideal para los que quieren jugar sin preocuparse de estrategias o jugadores fuertes. El segundo modo permite seleccionar a los componentes de los equipos, y durante el partido, se tendrán muy en cuenta las características individuales de cada jugador Los entendidos jugarán con un equipo formado por sus jugadores favoritos, adoptando la estrategia que siempre han querido sugerir a los entrenadores.

**El truco es...**

**No abuses de las entradas salvajes o podrías encontrarte con una tarjeta roja. Si tienes que tirar a puerta en un momento de desesperación, utiliza el golpe potente.**




### Pásala

Los jugadores tienen muchas formas diferentes de pasar y golpear el balón: pase normal, pase disfrazado, en falso, potente, alto, potente, pase con post-toque, toque a la primera y disparo cortado. Quizá el más destacable sea el pase disfrazado, que permite engañar al contrario haciéndole pensar que un jugador recibirá el balón cuando, en realidad, lo tendrá otro que a su vez tendrá que pasarlo con una volea o chutando directamente.

### Red

Hasta veinte jugadores pueden participar en un partido vía red, con lo que quizá Actua Soccer se convierta en el nuevo 'vicio' de las oficinas con grandes redes. Sólo hace falta un único programa original para utilizar esta opción, así que la inversión no es grande en comparación con las horas de entretenido juego que se pueden disfrutar.

**Calificación**

**Actua soccer**



**Pros:** Tiene en cuenta gran cantidad de detalles que enriquecen el juego hasta el punto de que realmente, se puede disfrutar del programa simplemente viendo cómo juegan otras personas. Además, Actua Soccer no se anda con complicaciones estratégicas y permite jugar sin preocupaciones nada más instalarlo.
**Contras:** Las vistas de cámara demuestran lo poco que se puede llegar a pensar en la jugabilidad en favor de conseguir un producto visualmente atractivo.



Tiembla Occidente

# SU-27 Flanker

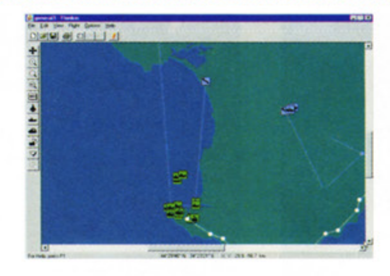
*Enfúndate tu mono de vuelo, ajústate el casco, sube a la cabina y prepárate para sentir todas las sensaciones que Anatoly Kvochur, piloto de SU-27, experimenta al pilotar el mejor avión del mundo.*

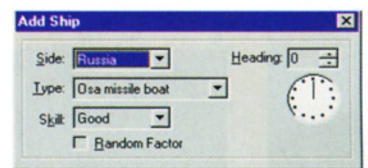
Desde siempre, los aviones occidentales habían sido superiores a los orientales –léase soviéticos, ahora rusos–, pero las tornas han cambiado. Con la aparición del MIG-29 la balanza empezó a inclinarse poco a poco hacia Rusia, y el SU-27 ha sido el que ha desplazado definitivamente la balanza hacia el bando ruso.

SSI, de la mano de MindScape, nos da la oportunidad de volar con uno de los mejores –por no decir el mejor– cazas modernos, el SU-27 FLANKER. Al fin podremos volar bajo la bandera rusa, considerada enemiga por antonomasia en muchos simuladores y en la realidad. Nos brindan la oportunidad de tomarnos la tan merecida revancha, ofreciéndonos la posibilidad de derribar a todos aquellos aviones que nos hicieron sufrir en el pasado.

## Briefing

Ante nuestros ojos aparecerá






el mapa del teatro de operaciones en el que vamos a volar, la Península de Crimea. En tan reducido como desconocido lugar, podremos acometer difentes misiones: entrenamiento –donde se nos enseñará a manejar nuestro espléndido avión–; piloto, en la que nosotros solitos deberemos hacer frente a los objetivos de la misión; y general, en la que formaremos parte de una campaña. Tras elegir la que deseamos volar subiremos de un salto a la cabina de nuestro avión y despegaremos a una increíble velocidad hacia los cielos.

## En la cabina

Dentro del avión hay una cabina muy detallada compuesta por multitud de diales, indicadores y decenas de luces multicolor –aspecto típico de los aviones modernos–. El detalle llega a tal nivel que hay letreros y mensajes en cirílico, dándole mayor realismo si cabe, a la cabina. Es aquí donde se comienza a notar la mano del equipo de ex-militares soviéticos que SSI tiene en nómina para trabajar las simulaciones.

Se recomienda leer el manual a fondo para conocer el uso y significado de cada cosa, de cada sistema y de algo no menos importante: el manejo del avión. Quizá sea algo difícil debido a la gran cantidad de sistemas y al realismo con el que se ha tratado el comportamiento del avión, ya que se ha tenido en cuenta el viento, las turbulencias creadas por las montañas y la temperatura, entre otras.

Todo este realismo no serviría de nada si nada más despegar y tras recorrer unos pocos kilómetros, nos derribasen sin poder hacer nada para evitarlo.





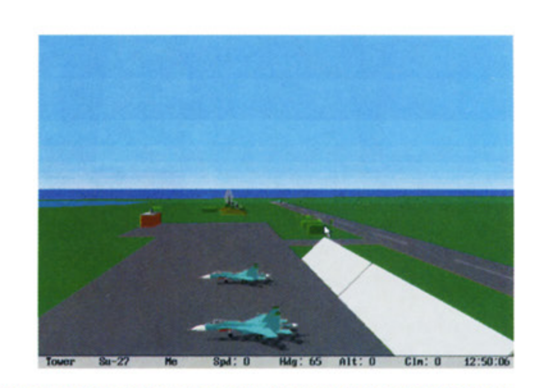


**SU-27 Flanker**

**Precio:** 7.495 (orientativo)
**Requerimientos de Sistema:** 486 66Mhz, Windows 95, 8 MB de RAM, CD-ROM
**Nºde jugadores:** 1-2
**Editor:** SSI / Mindscape
**Distribuidor:** Proein



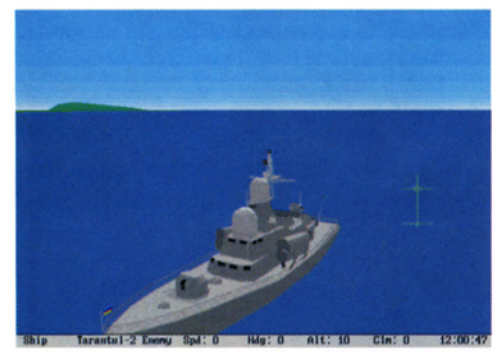

**El grado de detalle de este simulador llega a tal nivel, que hay mensajes en cirílico, dándole mayor realismo si cabe a la cabina**

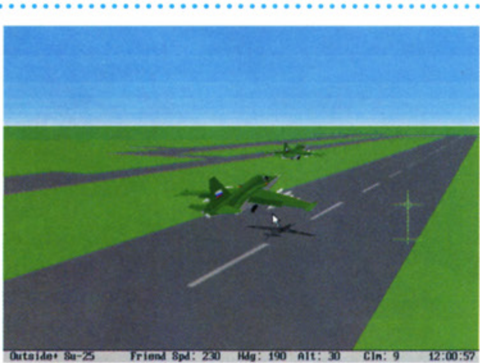


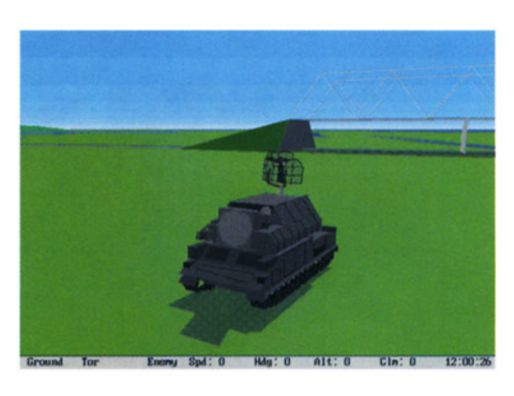









Y por eso, el realismo también ha llegado al armamento: dispondremos de lo último en misiles aire-aire, aire-tierra, y todo tipo de maravillas de la tecnología, estando así perfectamente preparados para hacer frente a cualquier amenaza.

Y el ataque puede venir de cualquier lado, y no siempre los sistemas del avión nos avisarán de ello. Para solventar este 'handicap' disponemos de la posibilidad de mirar en varias direcciones, como si estuviéramos girando la cabeza. También podemos ver lo que otros vehículos están haciendo, tanto aviones, como barcos, SAMs, etc, con una simple pulsación de una tecla. Pero claro, todo esta multitud de vistas tiene un precio y es obviamente, la cantidad de teclas que deberemos aprendernos si queremos sacarle todo el partido a esta característica del simulador.

## A ras de suelo

El terreno en general, quizá sea el elemento que con menos detalle se ha tratado, siendo de un verde casi homogéneo por todas partes, aunque eso sí, las montañas, colinas y demás elevaciones del terreno cumplen perfectamente su función obstaculizante y descompensatoria de las corrientes de viento.

Sin embargo, los edificios y objetos estáticos, los aviones, buques y demás vehículos, están construidos con unos gráficos vectoriales que sorprenden por su gran detalle. En el avión, por ejemplo, se puede ver al piloto con su casco, sus gafas y su mono de vuelo, y el número del avión o la bandera rusa. En los barcos se pueden ver ondear las banderas al viento, las luces de pista o el radar.

Sin embargo, este nivel de detalle parece no haberse tenido en cuenta para simular las explosiones, humaredas, y otros efectos resultantes del combate, ya que no están muy conseguidos, y se echa de menos unas explosiones más realistas, más contundentes, y unos incendios más pavorosos. Pero ya se sabe que ningún juego es perfecto, y el SU-27 FLANKER no es la excepción que confirma la regla -aunque esta muy cerca de serlo-.

Sólo resta por comentar que el manual del juego es un compendio de armamentos y aeronáutica, que si bien no deja de ser interesante, de las casi 200 páginas sobran más de la mitad.

**El truco es...**

**Esfuérzate al maximo en conocer a fondo los diversos sistemas del avión: de ellos dependéis tú, tu caza y el éxito de la misión.**

**Calificación**

**SU-27 Flanker**

**Pros:** Su realismo, esto es lo más cerca que uno podrá estar de volar en un SU-27 El juego está totalmente centrado en la máquina, y los viciosos disfrutarán a tope pilotando esta maravilla.

**Contras:** También su realismo, por paradójico que suene. La dificultad para manejarlo no lo hace apto para principiantes, sino para curtidos pilotos, no siendo una buena elección para iniciarse en el mundo de los simuladores de vuelo.

# Participa en una regata sin salir de casa

# Sail 95

*Qué duda cabe que un simulador de barcos es un juego bastante atípico, máxime cuando el concepto "simulador" suele estar ligado a vehículos que corren y/o vuelan, pero que no suelen flotar Sail 95 es uno de los últimos desarrollos en la simulación de barcos para PC, en el que el jugador se convertirá en el patrón de un velero.*

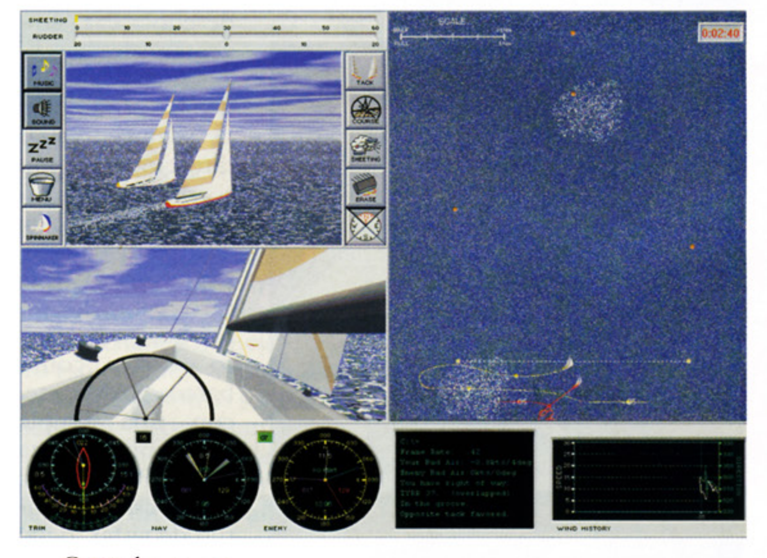
A lo largo del proceso evolutivo de los juegos para PC han aparecido simuladores de todo tipo, desde los que sitúan al jugador a los mandos de un poderoso caza de combate hasta los que le permiten practicar el parapente, pasando por un amplio conjunto de variopintos vehículos, como naves espaciales, motos, coches, etc. Los barcos también han sido objeto del desarrollo de simuladores. Mucho ha llovido desde la aparición de Ports of Call, un juego que poseía dos facetas bien diferenciadas: simulación y estrategia. Uno de los últimos desarrollos en este campo de la simulación es Sail 95, un juego en el que el usuario tomará el timón de un barco velero y podrá participar en una regata sentado frente a su monitor.

## Regatas

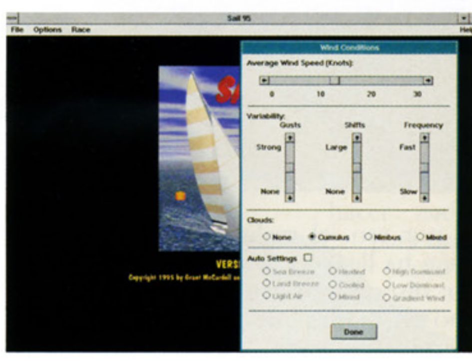
La pantalla principal de Sail 95 posee los característicos menús de Windows. En estos menús se encuentran las distintas opciones de la regata y el comando que inicia ésta. Existen dos modos de participar en una regata: el primero es comenzar a navegar sin más y el segundo, comenzar una regata desde sus prolegómenos.

En Sail 95 es posible configurar numerosos parámetros, como el viento, el tipo de regata, la pericia del oponente, etc. La pantalla principal del juego está dividida en varias regiones. Las más llamativas contienen las distintas vistas de la embarcación. desde detrás del timón, otra en la que se observa el barco desde uno de los cuatro puntos cardinales y otra más que contiene una vista desde "satélite"






Cuando te encuentres sobre el puente de tu embarcación, deberás tener en cuenta tres detalles: debes mantener las piernas separadas para mantener el equilibrio y, sobre todo, prestar atención al timón y las velas. Aunque existen tres botones que permiten al ordenador controlar la embarcación, qué duda cabe que es más emocionante navegar sin ayuda.




## Control de la embarcación

Existen dos modos de controlar la embarcación. El primero, desde la vista del




**Sail 95**

**Precio:** 8.995
**Requerimientos de Sistema:** 486 DX o superior, 8MB de RAM, SVGA 1MB Local Bus, CD ROM, Windows 3.1 o superior, ratón, 20 MB de disco duro libres
**Nºde jugadores:** 1
**Editor:** Vivid
**Distribuidor:** Proein

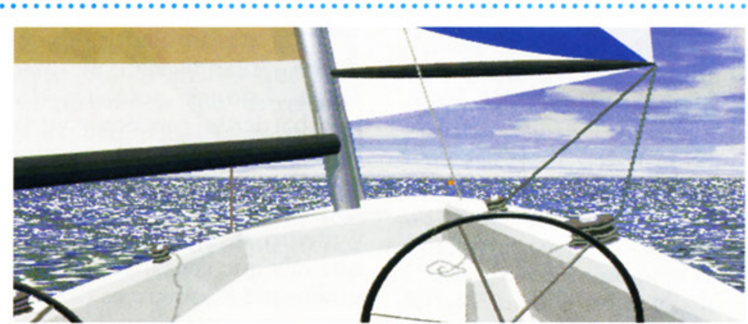
**Es posible configurar numerosos parámetros, como el viento, el tipo de regata, la pericia del oponente, etc...**

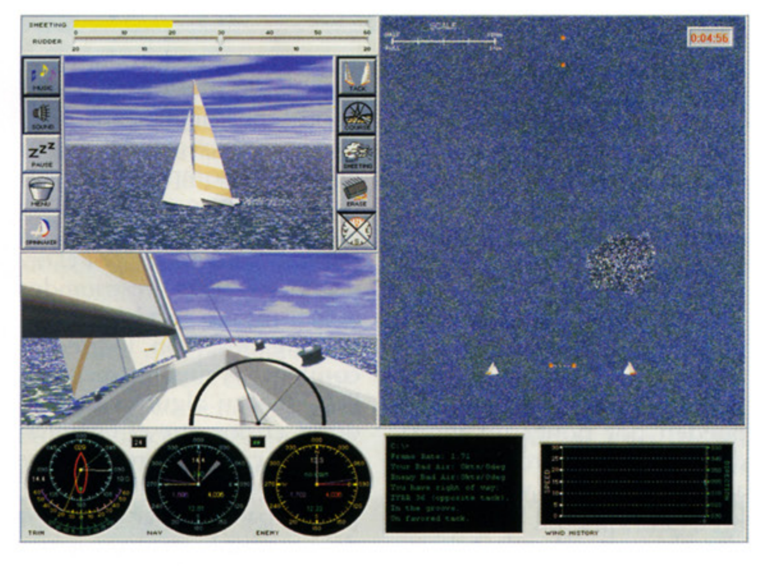


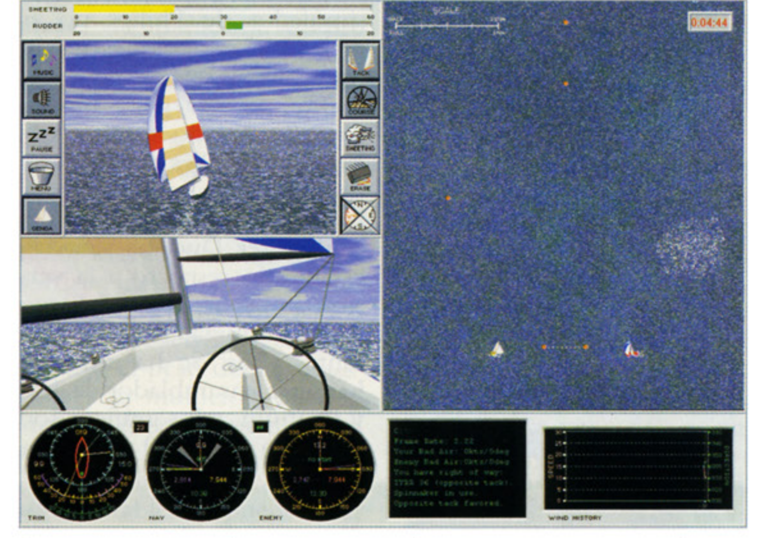
puente de la misma; para acceder al segundo es necesario pulsar el botón derecho del ratón. Éste limitará su radio de acción a la pequeña ventana situada en la parte superior izquierda de la pantalla. Esta ventana recoge los controles del timón y las velas. La línea de control se volverá roja cuando, por ejemplo, se despliegen demasiado las velas y exista peligro de rotura. Un botón permite desplegar el spinaker o recogerlo cuando el jugador lo desee, aprovechando de una forma más eficiente el viento. Claro está que, si el viento es demasiado fuerte, la embarcación puede correr peligro. La pantalla de navegación también recoge un panel de instrumentos y una gráfica que indica la evolución del viento en el tiempo.

Anteriormente se ha mencionado que Sail 95 es un juego atípico en el mundo del PC. Ésto se puede extender a su entorno de ejecución ya que, aunque cada día es mayor el número de juegos que se ejecutan desde Windows, es necesario que este entorno gráfico esté configurado con una resolución de 1.024 x 768 pixels y 256 colores. Cualquier tarjeta SuperVGA con 1 Mb de memoria de vídeo puede configurarse en este modo gráfico y, dado que este tipo de periféricos está muy extendido, cualquier usuario puede jugar a Sail 95 sin ningún problema, salvo algún que otro "cuelgue" ocasional.

Por último, el manual (en inglés) incluye todo tipo de información relativa a la navegación. Qué duda cabe que los no versados en el arte de navegar encontrarán en este manual la ayuda suficiente como para convertirse en unos magníficos regatistas.







### El truco es...

**Nadie nace siendo un auténtico lobo de mar, por lo que no deberás desesperar cuando todavía no sepas controlar el barco. Sail 95 permite que el propio ordenador controle la navegación mediante tres distintos botones: Tack, Heading y Sheeting. Activa estas opciones y podrás respirar tranquilo. Cuando desees retomar el control del barco, desactívalos y te convertirás instantáneamente en el nuevo patrón del buque.**

### Calificación

**Sail 95**

**Pros:** Las distintas vistas permiten situar con toda precisión la posición y ubicación del barco, ofreciendo además unas bellas panorámicas.
**Contras:** Controlar el barco no siempre es fácil. Si el jugador no puede cambiar la resolución de pantalla a 1.024 x 768 pixels por cualquier motivo, no podrá jugar a Sail 95.



# Combate aéreo 100%
# Fighter Duel

*El combate aéreo puro y duro, sin adulterar, es el credo de este nuevo simulador de Jaeger Software.*

Este simulador ofrece planificación de misiones, escolta de bombarderos, picados y vuelo hacia el objetivo, concentrándose en la experiencia del combate con armas de corto y medio alcance. Es el juego que hay que cargar cuando lo único que se quiere es despegar y disparar a alguien.

Eso por no decir que este simulador de Philips no es realista. Los aviones están muy bien y vuelan perfectamente, pero Jaeger Software ha contemplado muy por encima los detalles de la guerra para concentrarse en el combate aire-aire básico.

Fighter Duel ha sido recodificado respecto a la versión que se hizo de este juego para el Amiga, hace ya bastantes años. Se ha utilizado lenguaje ensamblador de 486 y Pentium, y los gráficos son ahora en 640x480 y 256 colores.

## Escoge arma

Hay dos modos de juego: se puede volar contra de 1 a 8 pilotos controlados por el ordenador, o contra un oponente vía módem o serie. Se han incluido 13 aviones, tanto para pilotar como para ser enemigos: los Corsarios F4U-ID y F2G, el F6F Hellcat, P-51D Mustang, Spitfire MK 1, MK IX y MK XIV, Seafire MK II, A6M5 Zero, Me-109E-1, Me-109G-6 y Me-109K-4, y el FW-190A-8.

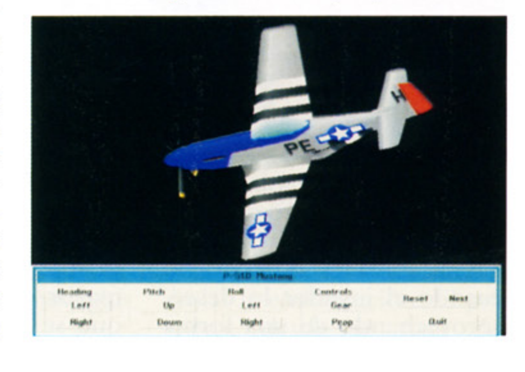
Aunque no existen misiones como tales, excepto la de disparar a todos los aviones que se vean, el modo de un jugador permite comenzar en una gran variedad de situaciones. Se puede despegar del U.S.S. Lexington (catapultado o con un despegue recorriendo toda la cubierta), o desde una isla. O se puede entrar directamente en acción con el Circo Volador (apareciendo en medio de una salvaje melé de enemigos) o el Boom 'N Zoom (se comienza detrás de y sobre el enemigo). Entre las distintas opciones de juego, está el Ataque por Sorpresa, donde se empieza con un picado a alta velocidad mientras los enemigos despegan de un portaviones. Parece fácil, pero no lo es. Las ametralladoras de la nave hacen lo que pueden por poner un muro de plomo que proteja a sus aviones, y si no se vigila la velocidad, se puede acabar hecho chatarra sobre la cubierta. En las misiones que comienzan en el aire, se puede elegir la altitud, y opcionalmente elementos que proporcionan una cobertura de ocultación.




Se puede volar contra cualquier combinación de hasta ocho aviones. Cada piloto tiene un nivel de habilidad de entre 1 (novato que volará a la defensiva o que escapará a la primera ofensiva) y 8 (un as del aire que se colocará en la cola en cuanto pueda). Las maniobras de que disponen los pilotos enemigos para reaccionar ante los ataques del jugador son completísimas, incluyendo entre otras la barrena y la Immelman. Los aviones controlados por el ordenador están restringidos por el mismo modelo que el del jugador, con lo que el combate es mucho más realista que en algunos simuladores en los que el enemigo lleva a cabo impresionantes maniobras en el último momento para escapar del acoso del jugador humano.

## Neuronas vs neuronas

El modo de juego individual es un bombazo, a diferencia de otros simuladores multijugador en los que parecía una

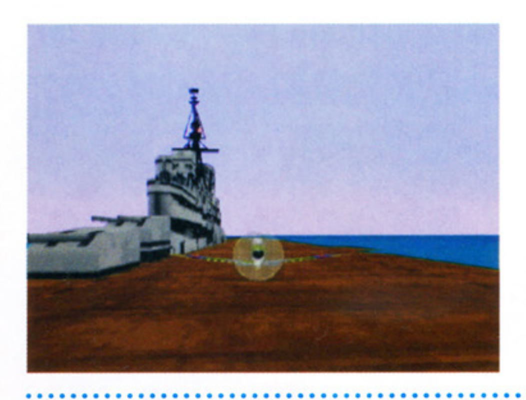






**Fighter Duel**

**Precio:** 7 990
**Requerimientos de Sistema:** 486DX/33, 8MB de RAM, 500 k de memoria convencional libre, 7 MB de memoria XMS libres, MS-DOS 6.0 o superior, CD-ROM, ratón, disco duro
**Número de jugadores:** 1-2
**Editor:** The Jaeger Masters/Philips
**Distribuidor:** ERBE





**Los aviones no sólo vuelan bien, sino que además están muy bien generados a nivel gráfico.**



idea de última hora que se incorporó deprisa y corriendo. Dicho esto, la auténtica diversión y el verdadero reto de Fighter Duel están en el juego entre dos o más jugadores. Se contemplan las conexiones vía módem y serie. Los usuarios de módem agradecerán la opción de agenda telefónica, que permite almacenar nombres de pilotos, número y comentarios para el automarcado. El jugador que hace la llamada ajusta las opciones de realismo para ambos jugadores, así que el oponente no podrá hacer trampas desactivándolas. Una ventana de "chateo" –conversación entre dos personas vía módem– permite que los contrincantes se comuniquen los parámetros del duelo y se lancen algunas provocaciones de último momento.

Hay tres situaciones disponibles para el vuelo multijugador: estándar, en la que cada piloto comienza en una ubicación y altitud aleatorias; torneo, en la que ambos jugadores están a la misma altura y enfrentados; y torneo (con mismo avión), en la que cada piloto vuela con el mismo avión que el que ha realizado la llamada.

Una vez en el aire, el combate transcurre sin problemas. El programa está ajustado para compensar el tiempo siempre que sea posible: si el programa se ralentiza por tener que cargar un gráfico muy denso, compensará tiempo y distancia, eliminando así los problemas comunes de la simulación vía telefónica. Esto también significa que si uno de los jugadores está utilizando un Pentium, y otro un 486DX2/ 50, el primero no conseguirá una injusta ventaja sobre el segundo.

Una vez completado el duelo, se puede comprobar el diario de vuelo para ver qué tal ha sido la actuación de los pilotos. Esta útil pantalla, no sólo informa de cuántos impactos ha recibido e infligido un avión, sino que además permite saber qué ha destruido exactamente cada uno: daños causados por el combate, colisión, malfunción del sistema o que simplemente, se ha estrellado. También hay una puntuación acumulativa para llevar un control de cuántos aviones se han derribado o perdido desde que se instaló el juego por primera vez.

## Test de vuelo

No existen restricciones irrealistas de maniobra, puesto que todas las posibilidades han sido modeladas según ejemplos reales. Los efectos de motor son auténticos, y aviones como el Spitfire MK Y invertidos o en una situación de G-negativa durante más de unos instantes, sufrirán las consecuencias reventando el motor (igual que ocurre en la realidad). Incluso el peso del combustible y la munición pueden afectar el rendimiento del avión en el aire.

Los niveles de realismo son ajustables: se puede volar con un modelo simple, pero las colisiones, choques, realismo de las ametralladoras, limitaciones de munición, daños y otros parámetros, pueden estar o no activos.

Los aviones no sólo vuelan bien, sino que además están muy bien generados a nivel gráfico. El mapeado de texturas del modo alta resolución, en los aviones renderizados en 3D, es fantástico. No existen las distorsiones de perspectiva o los defectos de pixel que se encuentran en otros juegos que utilizan estos sistemas. En cualquier caso, no hay que esperar una excelente visión del enemigo sin ir a la pantalla de visualización de aviones. Algunos simuladores incrementan el tamaño visible de los aviones para hacer más fácil el combate o incrementar el factor de interés visual. Fighter Duel no: hay que ponerse en la cola del enemigo para conseguir una identificación sólida, e incluso entonces sólo se verá un gráfico de pocos centímetros en el monitor. Los gráficos de terreno son escasos, casi todo es agua, con un par de islas y un portaviones precioso.

Pero con mucho, el logro gráfico más sorprendente es el panel de instrumentación, uno de los más realistas jamás visto en un ordenador. Todos los aviones usan el mismo panel, pero en acción no hay que preocuparse por él. Jaeger ha digitalizado el panel de instrumentación de un P-51 y ha recolocado ligeramente los instrumentos para que quepan en pantalla. Después, se pre-renderizó cada esfera y aguja en todas las posiciones posibles, resultando una instrumentación realista al cien por cien.

**El truco es...**

**Cuando estés desesperado con un avión en la cola, haz un picado sobre el mar y remonta en el último segundo. La mayoría de tus enemigos se zambullirán.**

**Calificación**

**Fighter Duel**

**Pros:** El juego no tiene la más mínima pretensión estratégica, se trata simplemente de un juego de combate sin excesos de controles y bastante jugable.
**Contras:** El enemigo resulta bastante difícil de localizar Hubiera estado mejor crear vistas exteriores además de la de cabina.

COMPUTER GAMING WORLD

PHILIPS

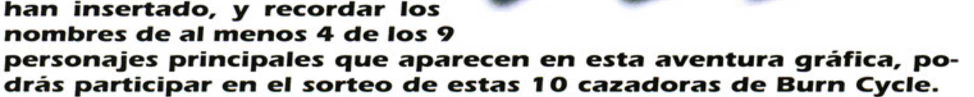


# concurso

# BURN: CYCLE

## Consigue una de estas fabulosas cazadoras de Burn: Cycle

Sol Cutter, ladrón de datos informáticos, ha sido infectado con el virus Burn Cycle mientras extraía unos datos del ordenador central de una gran compañía. Si consigues sacarte de la cabeza el virus que te han insertado, y recordar los nombres de al menos 4 de los 9 personajes principales que aparecen en esta aventura gráfica, podrás participar en el sorteo de estas 10 cazadoras de Burn Cycle.



Puesto que Burn Cycle es una aventura sin texto, y sólo podrás conocer los nombres escuchando atentamente, no es necesario que estén bien escritos mientras suenen igual que en el juego. Hemos de resaltar que con personajes principales, nos referimos a aquellos que tienen nombre propio, no a los policías y soldados que atacan de vez en cuando a Sol, por ejemplo.

La forma de participar es muy fácil: envía debidamente cumplimentado el cupón original que aparece en esta página dentro de un sobre. No se admitirán fotocopias. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que lleguen a nuestra redacción antes del día 12 de Enero.

Entre todos aquellos lectores que envíen los 4 nombres correctos, se efectuará un sorteo el día 12 de Enero de 1996, Viernes. Los afortunados verán sus nombres publicados en el número 3 de la revista Computer Gaming World, correspondiente al mes de Febrero, y recibirán oportunamente su premio.

## Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Burn: Cycle")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se extraerán 10, que obtendrán como premio una cazadora de Burn Cycle. El premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 12 de Enero de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Enero de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 12 de Enero de 1996, publicándose el resultado en el número 3, correspondiente a Febrero, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

### Cupón de participación

COMPUTER GAMING WORLD

PHILIPS



concurso BURN: CYCLE nº 2

Enviar a: COMPUTER GAMING WORLD, AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Burn: Cycle")

Nombre ..........

Apellidos ..........

Dirección ..........

Localidad .......... C.P. ..........

Provincia .......... Teléfono ( ) ..........

PERSONAJES

1:

2:

3:

4:



COMPUTER GAMING WORLD







# concurso




## Viaja al Gran Premio de Fórmula 1 de Silverstone con Indy Car Racing II

**La trepidante acción de Indy Car Racing II te ofrece la posibilidad de disfrutar de la emoción de un Gran Premio de Fórmula 1 en el circuito de Silverstone, en el Reino Unido.**

**El premio consiste en dos entradas para el Gran Premio y un viaje para dos personas, con estancia incluida, al circuito de Silverstone.**

**Allí podrás ver con tus propios ojos el desarrollo de uno de los campeonatos más importantes del mundo, en el que participarán los pilotos más audaces del planeta.**

## Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original y la tarjeta de registro (incluida en la caja del juego) de Indy Car Racing II (NO se admiten fotocopias) dentro de un mismo sobre, a la siguiente dirección:

VIRGIN INTERACTIVE
ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
C/ Hermosilla 46, 2° Dcha. 28001 Madrid
(En el sobre se deberá indicar "Concurso Indy Car Racing II")

2.- De entre todas las cartas recibidas, se extraerá una, que obtendrá como premio un viaje, con estancia incluida para 2 personas, así como 2 entradas para el Gran Premio de Fórmula 1, a Silverstone, en el Reino Unido.

3.- Sólo entrarán en sorteo aquellas cartas recibidas antes del 28 de Febrero de 1996.

4.- El resultado del sorteo será publicado en el número 5 de Computer Gaming World, correspondiente al mes de Abril.

5.- Las bases de este concurso aparecerán publicadas en los número 1 y 2 de Computer Gaming World, correspondientes respectivamente a los meses de Diciembre de 1995 y Enero de 1996.

6.- El premio sólo se podrá disfrutar en el mes de Julio de 1996, en las fechas que marque la organización del concurso, dependientes de la celebración del Gran Premio de Fórmula 1 de Silverstone.

7.- Si el ganador del sorteo fuese un menor de edad, deberá ir acompañado irremisiblemente por una persona mayor de edad debidamente autorizada.

8.- Este premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material. Si el ganador del sorteo no pudiese disfrutar del premio por circunstancias personales, se extraería otra carta que quedaría automáticamente seleccionada para disfrutar del premio.

9.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

**Cupón de participación**

COMPUTER GAMING WORLD

PAPYRUS

Virgin

concurso INDYCAR RACING II

n° 2

**Enviar a:** VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
C/ Hermosilla 46, 2° Dcha. 28001 Madrid

Nombre ........................................
Apellidos ........................................
Dirección ........................................
Localidad ........................ C.P. ..................
Provincia ........................ Teléfono ( ) ..................



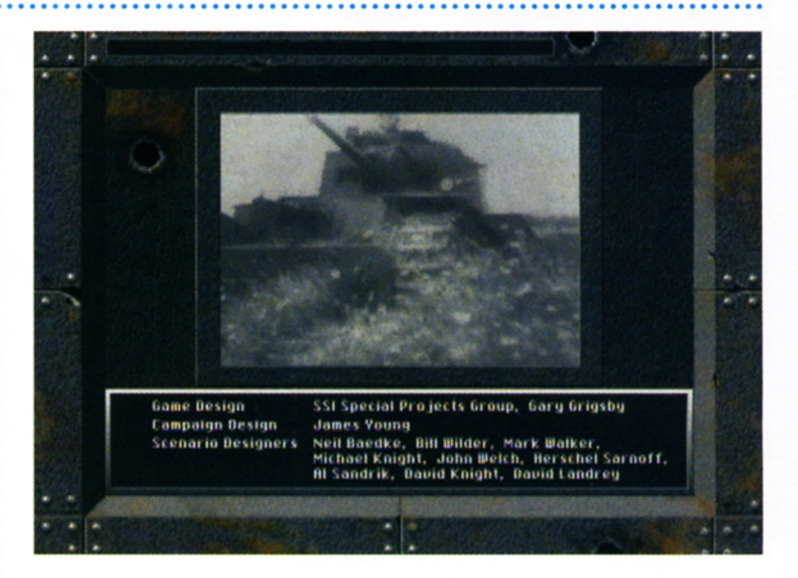


## Estrategia en la Segunda Guerra Mundial

# Steel Panthers

*Los juegos de estrategia para ordenador están más en boga que nunca. No en vano cada día cuentan con más y más adeptos, usuarios que han encontrado en este tipo de juegos un divertido reto para su inteligencia, perseverancia y dotes de mando.*

Qué duda cabe que estamos asistiendo a un increíble auge de los juegos de estrategia. En los últimos tiempos, títulos como Command & Conquer, 1944 Across the Rhine o Ascendancy demuestran que este tipo de juegos cuenta con un gran número de aficionados. Steel Panthers es un juego en el que, al igual que los anteriores, la estrategia brilla con luz propia. En efecto, Steel Panthers es un título englobado en la categoría de estrategia, aunque sería más preciso definirlo como un wargame, ya que sus principales características coinciden con las que presenta este tipo de programas; a saber, posee un gran parecido con los juegos de tablero convencionales, es un juego de estrategia y existen turnos de juego.




### Numerosos escenarios

Steel Panthers recoge un gran número de escenarios bélicos de la Segunda Guerra Mundial. En este juego podrás formar parte de las fuerzas armadas de cualquiera de las naciones involucradas en esta guerra, desde Polonia a Estados Unidos. Existen 60 escenarios individuales y una campaña de larga duración, en la que el jugador combatirá contra su ordenador al frente de una de las principales potencias militares, en una guerra generada aleatoriamente. Además de un generador de escenarios aleatorios, existe otro que permite crear una batalla desde el primer al último detalle. El principal objetivo a cumplir es la conquista de un escenario o de una campaña, formada a su vez por varios escenarios.



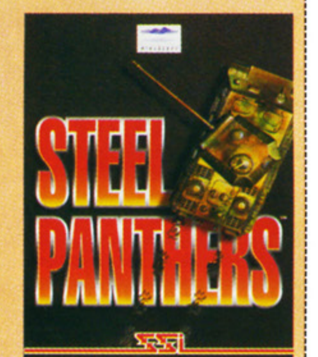


El control del juego se establece a nivel de vehículos o escuadrones de tropas, contrariamente a lo que suele ser habitual, ya que otros juegos tan sólo permiten controlar divisiones o, a lo sumo, regimientos completos. Cada una de estas unidades posee su propio comandante capaz de tomar decisiones por propia iniciativa, aunque siempre tendrás el control de tus tropas.

La pantalla de juego es similar a la que suelen presentar numerosos juegos de estrategia; es decir, existe una región en la que se visualiza el terreno y las tropas y otra que recoge multitud de opciones y órdenes. La vista del terreno se puede ampliar y reducir, de modo que abarque la práctica totalidad del campo de batalla o permita observar los combates individuales.

### Tablero de juego

El escenario está dividido en hexágonos. Existe una opción que permite activar o




**Steel Panthers**

**Precio:** 7.495
**Requerimientos de Sistema:** 486/Dx33Mhz o superior, 8MB de RAM, SVGA, CD ROM 2x, ratón
**Nºde jugadores:** 1-2
**Editor:** SSI
**Distribuidor:** Proein

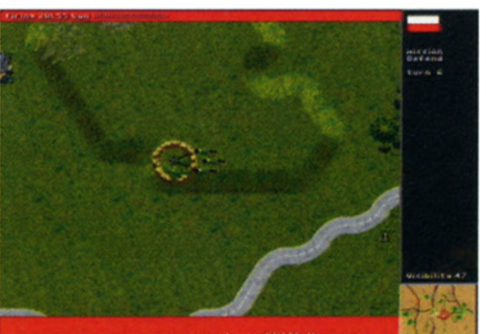
## 200 tanques y aviones se dan cita en una base de datos que recoge sus características e imágenes













### El truco es...

**En muchas misiones encontrarás en tu camino peligrosos campo de minas. No es necesario explicar lo que hacen, pero sí cómo limpiarlos. En cada misión deberás escoger, al menos, una unidad de infantería de ingenieros o de tanques barreminas. Cuando encuentres un campo de minas, sitúa estas tropas sobre o en un hexágono adyacente al del campo de minas. Intentarán limpiarlo cuando finalice su turno.**

desactivar la visualización de éstos, a gusto del jugador Cada unidad o grupo de unidades individuales ocuparán un hexágono del terreno. Los objetivos que se deben conquistar aparecerán como hexágonos que muestran la bandera del enemigo. Para conquistar estas posiciones, únicamente es necesario situar tropas propias en el hexágono correspondiente, aunque esto no siempre será tarea fácil.

El movimiento de las unidades depende en gran medida de su tipo y de sus puntos de movimiento.

Cuando se selecciona una unidad, los hexágonos que puede visitar se resaltarán en el mapa. Si se pulsa con el botón derecho del ratón sobre una unidad se observará en la pantalla de juego los hexágonos que puede ver

Cuando el jugador decida que ha hecho con sus tropas todos los movimientos y/o ataques posibles, cederá su turno al ordenador, el cual planeará una estrategia que pondrá en numerosos aprietos a su humano contrincante.

Una de las mejores características de este juego se encuentra en su base de datos de vehículos que participaron en la segunda guerra mundial. Nada menos que 200 tanques y aviones se dan cita en una base de datos que recoge sus características e imágenes.

### Calificación

**Steel Panthers**

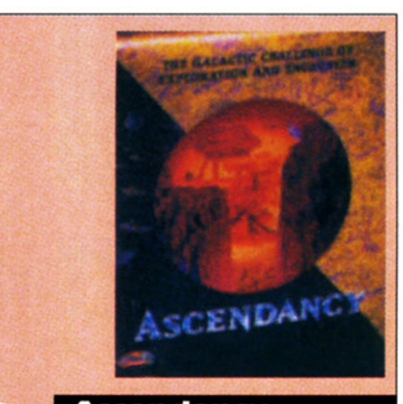
**Pros:** Los gráficos SuperVGA son una de las mejores características de este juego. Steel Panthers permite jugar en escenarios prediseñados, además de permitir la creación de éstos por medio de dos editores.

**Contras:** Sólo los amantes de los wargames podrán divertirse con Steel Panthers. Aunque el jugador sea un amante incondicional de la estrategia por ordenador, este programa puede resultarle complicado.



# La conquista del universo
# Ascendancy

*Los amantes de la estrategia en estado puro están de enhorabuena. Ascendancy es un juego de estrategia espacial en el que tendrás que conquistar todo un Universo poblado por otras razas. En tus manos está la posibilidad de conquistar nuevas fronteras.*



**Ascendancy**

**Precio:** 7.990
**Requerimientos de Sistema:** 486 a 33 Mzh o superior, SVGA, 8Mb de Ram, CD ROM, MS-DOS 5.0 o superior
**Nºde jugadores:** 1
**Editor:** The Logic Factory/Virgin
**Distribuidor:** Virgin

Los programas de estrategia siempre han contado con una importante posición en el mundo de los juegos de PC. Qué duda cabe que el gran atractivo de estos juegos se encuentra motivado, en gran parte, por el desafío que plantean a la inteligencia, astucia y perseverancia del jugador. Desde los albores de la era PC, el desarrollo de los juegos de estrategia ha corrido parejo a la aparición de nuevas tecnologías, un hecho que podrás observar en una de las últimas creaciones englobadas en este tipo de juegos: Ascendancy

## Estrategia espacial

Ascendancy es similar, en lo esencial, a otros juegos que ya han forjado toda una leyenda en el campo de la estrategia espacial, como Wing Commander Armada, Star Control o Elite Plus. A diferencia de este primero, Ascendancy no te permitirá coger los mandos de una nave de combate, ya que la simulación estratégica se encuentra en su estado más puro y tendrás que abstraerte de los combates individuales para concentrarte en el desarrollo global de tu especie. Sí serás capaz, sin embargo, de colocar a tus naves en posición de defensa de un planeta y observar cómo disparan, si así lo deseas, a las naves enemigas.

Comenzar un nuevo juego es un proceso que conlleva la elección de un significativo número de parámetros distintos, como la densidad de estrellas de la galaxia, el número de especies inteligentes que habitan la galaxia (de tres a siete), el ambiente de juego (pacífico, neutral u hostil) y el color que representará al jugador en el juego. Llama poderosamente la atención la disponibilidad de numerosas especies distintas que, aunque no pueden existir a un mismo tiempo en la galaxia (su número está limitado a siete), poseen sus propias características.

## Lo que el ojo si ve

La pantalla de visualización del sistema estelar se divide en dos zonas claramente diferenciadas: una que recoge la disposición de los objetos (planetas y naves) y otra que muestra un panel de controles con funciones muy variadas, dependiendo del objeto que esté seleccionado en un momento determinado.

Además de esta pantalla, existe otra que podría bien denominarse como "principal", que nos muestra el transcurso del



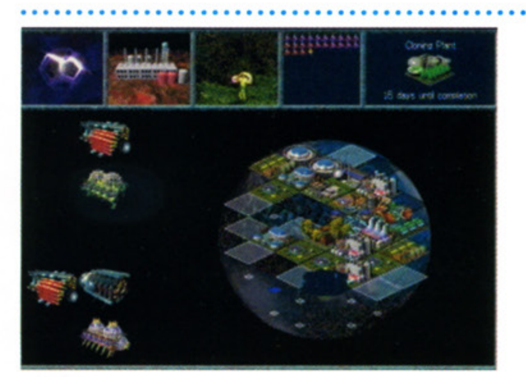






**Ascendancy pondrá a prueba en todo momento la inteligencia, perseverancia y dotes para la estrategia**

tiempo y da acceso a diferentes apartados de la especie con la que se juega, como las naves construidas, los planetas bajo control o el acceso a la pantalla de decisión que permite escoger la próxima tecnología a desarrollar.



## Cómo ampliar los dominios

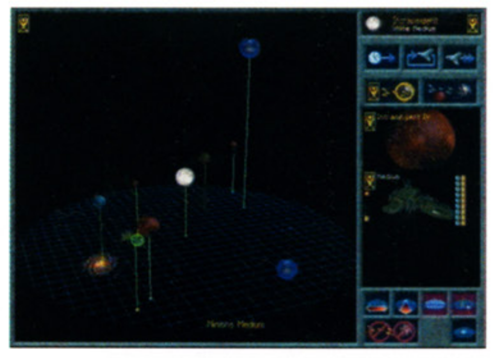
En un principio, estarás confinado a un sistema estelar Para extender tus dominios deberás desarrollar uno de los planetas que forman el sistema, edificando diversas construcciones con dos fines principales: proteger el planeta de ulteriores conquistas y fabricar naves con las que conquistar, ya sea de grado o por fuerza, otros planetas. La vista de los distintos apartados se realizará desde una perspectiva isométrica similar a la que presentan otros juegos de estas características, como SimCity 2000.

Tan sólo podrás edificar si dispones de la mano de obra necesaria, por lo que deberás intentar que la población crezca lo suficiente antes de emprender cualquier construcción. Los planetas y regiones del espacio adyacentes edificables están limitadas en extensión, por lo que será necesario planear la construcción y ubicación de los distintos edificios adecuadamente. La investigación y descubrimiento de nuevas tecnologías te permitirá poseer la capacidad de desarrollar nuevas construcciones, armas, etc. y, como último fin, ampliar tus dominios.

Los gráficos del programa son bastante buenos. Presentan el habitual formato SuperVGA, más que suficiente para este tipo de juego de estrategia. La calidad del sonido es notable, característica que comparte con numerosos juegos distribuidos por Virgin.

En definitiva, Ascendancy es un juego que hará las delicias de los amantes del aspecto estratégico de los juegos para PC, un juego que pondrá a prueba en todo momento la inteligencia, perseverancia y dotes para la estrategia del jugador.







### El truco es...

**Cuando desees desarrollar un planeta, deberás tener en cuenta que, para construir, necesitas mano de obra desocupada. La mejor forma de mantener a parte de la población desocupada es construir varios Agriplot, ya que éstos incrementan el bienestar de la población y, consecuentemente, su velocidad de crecimiento. Cuando creas que dispones de suficiente mano de obra, construye varios laboratorios y conseguirás realizar descubrimientos que te permitirán disponer de nuevas tecnologías de una forma más rápida.**

### Calificación

**Ascendancy**

**Pros:** El aspecto gráfico del juego es francamente bueno. Por otro lado, Ascendancy es un juego en el que la estrategia se encuentra en su estado más puro; un juego que desafiará constantemente la inteligencia y astucia del jugador El tutorial que incluye el juego facilita enormemente el aprendizaje del manejo del mismo.
**Contras:** En el cuerpo principal de este artículo se ha afirmado que la música de Ascendancy posee una calidad excepcional. Aún así, la repetición de los mismos temas puede llegar a hastiar al jugador tras jugar durante varias horas.



# La edad de la energía
# Power House




*La energía en la Tierra escasea, y las Naciones Unidas quieren concentrar la producción mundial en una sola empresa. ¿Una locura? ¿El reto imposible para los amantes de los juegos de estrategia? Tal vez.*

En el mundo de la informática, los simuladores son una constante: la forma más inofensiva de acercarnos a una realidad que podría llegar a destruirnos. A menudo, simulación y fantasía están bastante unidas, pero Power House nos presenta un simulador de negocios que opera con datos reales de la Tierra y sus países; cada uno de ellos con sus cambios políticos, catástrofes, vaivenes bursátiles, guerras comerciales, imprevistos, etc. haciendo de cada minuto jugado una verdadera experiencia de la vida.

Estas características abarcan a todo el planeta, pero el juego puede desarrollarse en mundos creados de forma aleatoria: una dificultad añadida para aquellas personas que no tengan bastante con la Tierra, porque ni siquiera tendrás una mínima pista para encontrar las fuentes de energía que precisas. No obstante, el desarrollo del juego en esos mundos es similar a su evolución en el nuestro.

## Las casas del poder

La trama de Power House se desarrolla en un entorno donde los derechos de explotación de nueve fuentes de energía se han repartido entre tres competidores (el ordenador u otras personas) y tú. Mientras dure el juego, deberás llevar tus ganancias al límite y adueñarte del monopolio energético mundial. Otra posibilidad menos atractiva pero real es terminar arruinado por completo. Deberás construir tu imperio buscando las fuentes de energía más rentables dentro de los territorios autorizados por las Naciones Unidas. Para ello dispones de una cantidad de dinero inicial con el cual debes operar Podrás pedir créditos a los bancos, rentabilizar tus inversiones en bolsa, y soportar los cambios políticos, económicos y medioambientales de la zona en la que estés instalado.

Desde el puesto de mando que aparece constantemente en la pantalla de tu monitor, puedes acceder a cualquier tipo de conocimiento a través de numerosas ventanas, manipulando más de una treintena de iconos, que te reportarán inmensas cantidades de información vital para tu supervivencia como empresa. Cuando se permita el acceso a un territorio, deberás enviar científicos para que analicen los recursos energéticos de la zona, que pueden ser mineros, hidraúlicos, solares, eólicos, petrolíferos, geotermales, etc...

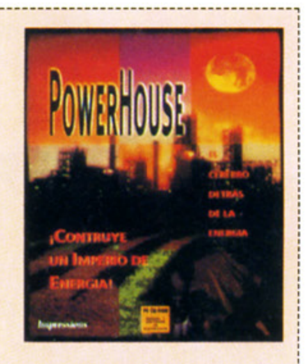






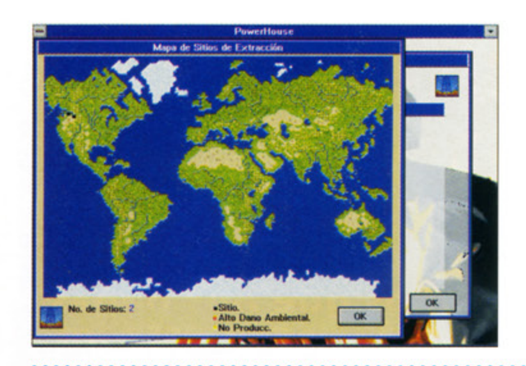
Los informes irán llegando automáticamente por correo electrónico, pero debes tener en cuenta que puede existir algún cuadrante donde no haya fuentes de energía operativas. Cuando aparezca una "E" girando constantemente al principio de cada mes, será la señal de una información que espera ser leída en el correo electrónico: son tus preciados informes.

El siguiente paso será planificar tu estrategia de construcción. Las plantas energéticas, constan de varias edificaciones que deberás complementar con oleoductos, transformadores, estaciones de almacenaje o los




**Powerhouse**

**Pvp:** 6.495
**Requerimientos del Sistema:** 386 o superior, 4 Mb de RAM, SVGA, MS-DOS 5.0, CD-ROM, Windows 3.1
**Nº de jugadores:** 1 a 4
**Editor:** Impressions
**Distribuidor:** Proein




**Mientras dure el juego, deberás llevar tus ganancias al límite y adueñarte del monopolio energético mundial.**

distintos medios que procedan en su caso. En ocasiones deberás enlazar diversos escenarios para producir electricidad. Si los construyes correctamente se interconectarán de forma automática al sitio apropiado más cercano. Como ves, la sencillez inicial se va complicando un poco. Dado que el juego atraviesa fases por turnos mensuales, cuando hayas realizado tus operaciones, deberás pasar al siguiente mes; mientras tanto las otras tres corporaciones pondrán en marcha su estrategia.

### Utilidades

Existen en el programa doce escenarios que te permitirán extraer energía eléctrica: desde paneles solares hasta plataformas petrolíferas marinas. La información para poder realizar con éxito tu trabajo, será servida a través de veinte iconos distintos conectados con el mercado de valores, mapas de estado de los territorios, e I+D entre otros. Hay trece iconos más entre el panel de control y las construcciones, que te permitirán crear tus plantas energéticas y mantenerlas. Otros botones sirven para manejar el mapa mundi, o visualizar el impacto medioambiental de tu empresa en la zona donde trabaja. Nada escapa al control de la realidad en este simulador Diversos gráficos te mostrarán el estado de cosas en tu entorno para ayudarte a tomar las decisiones adecuadas en el momento oportuno. Puedes incluso llegar a comunicarte con tus empleados a través del correo electrónico usando los iconos.










La base de datos que contiene Power House, es digna de las mejores compañías productoras de energía eléctrica actuales, utiliza un lenguaje profesional con vídeo de acción en vivo, gráficos SVGA y escenarios ficticios muy logrados. Sus retos son tan importantes como las recompensas que te ofrecen. El modelo económico a nivel mundial expuesto en el juego, está impregnado de un alto grado de fiabilidad. No obstante, aún con todos esos datos, llegar al 100% de extracción energética de un territorio es bastante difícil, lo que no quiere decir que ese territorio no compre el 100% de su demanda, aunque ese tanto por ciento no tiene porqué comprártelo sin compartirlo con las otras tres casas.

Para poder aprovechar al máximo la energía de un territorio y saber dónde encontrarla, es aconsejable leer la "Historia de la Energía" que incluye Power House, el potente simulador de negocios creado por Impressions para hacerte la vida un poco más "difícil"

### El truco es...

**Si en un momento determinado se produce más energía en un territorio de la necesaria, el gobierno la comprará en función de las relaciones comerciales que pueda tener con cada una de las cuatro casas: sería un buen momento para sobornos. Si te excedes en producción, almacena o envía fuera energía.**

### Calificación

**Power house**

**Pros:** La complejidad de este simulador es su principal atractivo, ya que salvo la enfermedad o un divorcio, casi todas las circunstancias que se pueden plantear en la vida real al llevar a cabo un negocio, están contempladas dentro de él.

**Contras:** La música es inaudible, pero se puede desactivar Aparte de eso, tiene los inconvenientes de un programa complejo: necesitarás tiempo y leer muchas páginas del manual para enterarte de algo.




**COMPUTER GAMING WORLD**

# Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

**Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 LECTORES DE CD ROM.**

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción
C/ Miguel Yuste, 26 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

**COMPUTER GAMING WORLD**

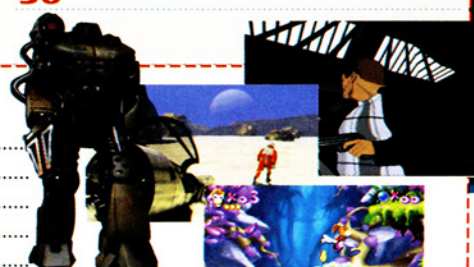
## Mi TOP 50...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 17 | 34 |
| 2 | 18 | 35 |
| 3 | 19 | 36 |
| 4 | 20 | 37 |
| 5 | 21 | 38 |
| 6 | 22 | 39 |
| 7 | 23 | 40 |
| 8 | 24 | 41 |
| 9 | 25 | 42 |
| 10 | 26 | 43 |
| 11 | 27 | 44 |
| 12 | 28 | 45 |
| 13 | 29 | 46 |
| 14 | 30 | 47 |
| 15 | 31 | 48 |
| 16 | 32 | 49 |
| | 33 | 50 |

**Cupón de votación nº 2**

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P
Provincia Teléfono ( )



**CENTRO MAIL**

**TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX**

PRECIO IVA INCLUIDO

## aventuras gráficas

### LOST EDEN




Espectacular producción de Cryo, creadores del Dune, que se desarrolla en Eden, un lugar imaginario en el que hombres y dinosaurios han coexistido pacíficamente durante largo tiempo. Sin embargo, la amenaza surge en la persona de Moorkus Rex, un tirano que pretende destruir ambas razas. Y tu misión consiste en evitarlo... Cabe destacar especialmente sus gráficos renderizados y las animaciones excepcionales.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

### THE 11TH. HOUR




La vida de los sencillos habitantes del pequeño Harley ha sido muy tranquila des hace 70 años en que fueron cometidos una serie de horribles asesinatos. Pero ahora el reportero investigador Carl Denning ha llegado al pueblo en busca de algo más que una historia. Su compañera, Robin Morales, ha desaparecido y su desaparición tiene mucho que ver con esa casa. ¿Te atreves a volver? ¿Están todos tus sentidos preparados?

486, 8 Mb, VGA

CD 7.495

### THE DIG






En el vacío de Espacio algo está vivo. Una increíble aventura te espera. Un equipo de astronautas ha sido misteriosamente transportado a un mundo extraterrestre donde deben descubrir artefactos de una antigua pero muy avanzada civilización. Con efectos especiales, una música sensacional y cerca de 200 escenarios.





CD 7.495

## estrategia rol ■ mesa

### ASCENDANCY




La mejor aventura galáctica creada hasta el momento. Explora galaxias desconocidas, diseña increíbles naves, combate en lejanos sistemas estelares y utiliza todos tus conocimientos para sobrevivir en este juego mezcla de aventura, estrategia y acción.

486, 8 Mb, SVGA



CD 7.495

### COMMAND & CONQUER

El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los países del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas renderizadas.




486, 4 Mb, VGA

CD 7.495

### STONEKEEP




Usando una nueva tecnología, Stonekeep te introduce en un mundo de escenarios renderizados en 3D, criaturas combinadas con actores reales y sorprendentes efectos especiales para conseguir un realismo difícilmente superable.



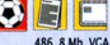
CD 9.495

## deportivos lucha

### FIFA '96



Las novedades más destacadas que presenta esta nueva versión son: gráficos y animaciones diseñados en Silicon Graphics, nuevos movimientos de los jugadores, más de 4.000 jugadores reales en 12 ligas, incluida la española, y tecnología Virtual Stadium que proporciona un número ilimitado de ángulos de cámara.



486, 8 Mb, VGA




CD 5.495

### PC FUTBOL 4.0




Última versión del programa de fútbol más vendido. Incluye todos los datos de casi 1000 jugadores y 42 equipos de la temporada 95-96. Participa en la Primera o Segunda División, Copa del Rey o competiciones europeas en un simulador mejorado con más de 1900 nuevas animaciones; tienta a las estrellas de tus rivales o amplía el estadio; empieza desde cero como técnico en Segunda y gana prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Es el juego de fútbol más completo, avalado por Michael Robinson.

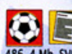
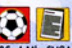
386, 4 Mb, VGA

CD 2.695
PC 2.695

### SPEED HASTE




¡Ponte a los mandos del mejor juego español de carreras que nunca hayas visto! Participa con 6 coches a elegir en 8 circuitos diferentes, con tres vistas diferentes e increíbles decorados y efectos de sonido. Admite uno o dos jugadores en el mismo ordenador o hasta cuatro jugadores en red.

486, 4 Mb, SVGA

CD 5.450

## arcade plataformas

### HEXEN

ID y Raven han conseguido evolucionar el Doom hasta alcanzar casi la prefección. Un juego envolvente, casi real, de acción trepidante, donde deberás enfrentarte con terroríficas criaturas usando 12 armas letales, sólo o en cooperación a través de red.

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495

### REBEL ASSAULT II




El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en vídeo, increíbles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

386, 4 Mb, VGA

CD 7.495

### TRAUMA




Increíble juego de combate espacial, desarrollado íntegramente en España, con 3 imperios donde elegir, 13 planetas a conquistar con más de 5 misiones cada uno, 18 naves diferentes e increíbles efectos de sonido y banda sonora.

386, 4 Mb, VGA



CD 5.450

## simuladores

### APACHE LONGBOW



Digital Integration, creadora del F-16 Combate Pilot, presenta la primera simulación del Apache Longbow en todo detalle en tres escenarios reales: Yemen, Chipre y Korea. Reproduce fielmente los detalles del terreno gracias a las texturas y fuentes de luz. Opción de 2 jugadores como piloto/copiloto o combate cuerpo a cuerpo, o hasta 16 jugadores en dos equipos en red. Dispone de 10 misiones de entrenamiento, 60 de combate y 3 campañas.




486, 8 Mb, VGA

CD 7.495

### EF 2000




Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.

486, 8 Mb, SVGA

CD 8.495

### WING COMMANDER IV




Es el siguiente paso en esta aventura épica, donde ambiciosos hombres intentan utilizar un conflicto de proporciones galácticas para alcanzar sus ansias de poder. La historia, protagonizada por famosos actores reales, es una obra maestra, y la caracterización es más rica que en ningún juego anterior. Los combates, como siempre, te dejarán sin respiración.

486, 8 Mb, VGA

CD 9.495

PRECIOS IVA INCLUIDO

# ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.




# PACKS

## ULTIMATE SEVEN



386 • 4 Mb VGA

CD 4.990

1. AB 8B HARRIER ASSAULT
2. CRUSADERS OF DARK SAVANT
3. DETROIT
4. LAURA BOW
5. LINKS
6. LINKS - BAYHILL CLUB
7. SHADOW PRESIDENT

## LUCASARTS ARCHIVES Vol.1

386 • 4 Mb VGA

1. DAY OF THE TENTACLE
2. INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3. REBEL ASSAULT - SPECIAL EDITION
4. SAM & MAX HIT THE ROAD
5. STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT
6. SUPER SAMPLER (DEMOS)

CD 4.990

## ACES COLLECTION





1. ACES OVER EUROPE
2. ACES OF THE PACIFIC
3. RED BARON
4. A-10 TANK KILLER

CD 8.495

## 5 FOOT 10 PAK. Vol. 4



1. DRAGON'S LAIR
2. DR. RUTH'S ENCYCLOPEDIA OF SEX
3. EXPLORING WINDOWS 95
4. INTRODUCTION TO CLASICAL MUSICAL
5. JOURNEYMAN PROJECT TURBO
6. MAD DOG MC CREE
7. PRINCE INTERACTIVE
8. SING-A-LONG KIDS VOL.3
9. SIRIUS NET
10. WEBSTER'S CONCISE ENCYCLOPEDIA

386 • 4 Mb VGA

CD 5.990



## 5 FOOT 10 PAK Vol. 1

1. BEST OF MEDIA CLIPS
2. CD-ROM OF CD-ROMS
3. DOOM (EPISODE 1)
4. KING'S QUEST V
5. PC ANIMATION FESTIVAL
6. PC KARAOKE CLASSICS
7. STELLAR 7
8. TIME: MAN OF THE YEAR
9. WORLD FACT BOOK
10. WORLD VISTA ATLAS

386, 4 Mb, SVGA

CD 4.990

## 5 FOOT 10 PAK. Vol. 2

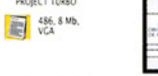


1. ARTS AND LETTERS
2. BATTLECHESS ENHANCED
3. FANTASIA'S 2000 FONTS
4. HOME MEDICAL ADVISOR
5. MOVIE SELECT
6. MULTIMEDIA JUMPSTAR
7. PC KARAOKE
8. ROCK RAP'N ROLL
9. SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
10. SPACE QUEST IV

386, 4 Mb, SVGA

CD 5.990

## 5 FOOT 10 PAK. S. E.



1. 1994 SPORTS ILLUSTRATED ALMANAC
2. BEYOND PLANET EARTH
3. CORRIDOR 7
4. HELL CAB
5. MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
6. NATIONAL PARKS OF AMERICA
7. PHOTOMORPH & CONVERSION ARTIST
8. PRINTMASTER GOLD
9. SING-ALONG KIDS VOL. 2
10. WHO SHOT JOHNNY ROCK?

386, 4 Mb, SVGA

CD 5.990

## MEGAPAK 11. Vol. 1

1. AUDUBON'S BIRDS
2. AUDUBON'S MAMMALS
3. DINOSAUR SAFARI
4. F-14 TOMCAT
5. FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS
6. IMAGINATION
7. LINKS
8. MIKE DITKA FOOTBALL
9. TEST DRIVE III
10. ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
11. VIRTUAL MURDER 2

386, 4 Mb, VGA

## MEGAPAK 11. Vol. 2



1. BODYWORKS VOYAGER
2. COMPUSERVE STARTER
3. CYBERPLASM
4. JURASSIC PARK
5. JUTLAND
6. MICROCOSM
7. PSYCHOTRON
8. RETURN TO RINGWORLD
9. SHADOWLANDS
10. SLEEPWALKER
11. SPECTRE VR

386, 4 Mb, VGA

CD 6.990

## MEGAPAK Vol. 3

1. THE LEMMING'S CHRONICLES
2. MEGARACE
3. TFX
4. THE VORTEX
5. CYCLONES
6. JAMMIT
7. DRAGON'S LAIR
8. NOVASTORM
9. REUNION
10. THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO

486, 8 Mb, VGA

CD 6.990

## FUTURE CLASSICS

1. BLOCKALANCHE
2. DIET RIOT
3. DISKMAN
4. LOST N'MAZE
5. TANKBATTLE

286, 1 Mb, VGA

1.495

## HEROES COLLLECTION



1. DESPERADO
2. ROCK'N ROLLER
3. SILENT SHADOW
4. TITANIC
5. VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

286, 1 Mb, VGA

995

## GOLDEN 10

1. CHESS PLAYER 2150
2. FIRST SAMURAI
3. GUNSHIP
4. KICK OFF 2
5. MEGALOMANIA
6. MIG-29
7. PERFECT GENERAL
8. RAILROAD TYCOON
9. RED STORM RISING
10. SILENT SERVICE II

386, 2 Mb, VGA

CD 4.990

## MILE HIGH CLUB



1. ATAC
2. F-14 TOMCAT
3. HEROES OF 357TH
4. JET FIGHTER II
5. MEGAFORTRESS
6. MIG 29
7. WING COMMANDER
8. WING COMMANDER ACADEMY

386, 4 Mb, VGA

CD 5.990

## ATTACK STACK



1. ARNIE 2
2. BLADE WARRIOR
3. CRYSTAL CALIBURN
4. DOOM (EPISODE ONE)
5. NOVASTORM
6. SPECTRE VR
7. STREET FIGHTER II
8. THE CHAOS CONTINUUM
9. THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO
10. THE LEMMINGS CHRONICLES

486, 8 Mb, VGA

## ULTIMATE GAME COLL.

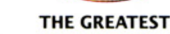


1. JET FIGHTER II
2. QUANTUM GATE
3. SPEAR OF DESTINY
4. SPECTRE VR
5. SPACESHIP WARLOCK
6. ULTIMA I - VI SERIES

386, 4 Mb, VGA

5.990

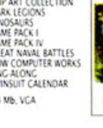
## BEST 10 PACK. Vol. 1



1. BODYWORKS
2. CARDSHOP PLUS
3. GAME PACK II
4. GAME PACK III
5. JEWELS OF THE ORACLE
6. PAINTBRUSH PHOTO LIBRARY
7. PC LIBRARY
8. THE ANIMALS
9. THE PAPERBAG PRINCESS
10. TIME ALMANAC 1990s

486, 4 Mb, VGA

## BEST 10 PACK. Vol. 2



1. CINDERELLA/THOMAS' SNOWSUIT
2. CLIP ART COLLECTION
3. DARK LEGIONS
4. DINOSAURS
5. GAME PACK I
6. GAME PACK IV
7. GREAT NAVAL BATTLES
8. HOW COMPUTER WORKS
9. SING ALONG
10. SWINSUIT CALENDAR

486, 4 Mb, VGA

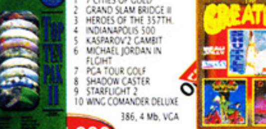
## POWER, CORRUPTION & LIES



1. BENEATH A STEEL SKY
2. F14
3. DUNE II
4. UFO

CD 6.995

## TOP TEN PAK II



1. 7 CITIES OF GOLD
2. GRAND SLAM BRIDGE II
3. HEROES OF THE 357TH
4. INDIANAPOLIS 500
5. KASPAROV'2 GAMBIT
6. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
7. PGA TOUR GOLF
8. SHADOW CASTER
9. STARFLIGHT 2
10. WING COMANDER DELUXE

386, 4 Mb, VGA

.990

## THE GREATEST

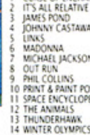


1. DUNE
2. LURE OF THE TEMPRESS
3. SPACE SHUTTLE

286, 1 Mb, VGA

CD 3.495

## CD COLLECTION. Vol. 1



1. CURSE OF ENCHANTIA
2. IT'S ALL RELATIVE
3. JAMES POND
4. JOHNNY CASTAWAY
5. LINKS
6. MADONNA
7. MICHAEL JACKSON
8. OUT RUN
9. PHIL COLLINS
10. PRINT & PAINT POWER
11. SPACE ENCYCLOPEDIA
12. THE ANIMALS
13. THUNDERHAWK
14. WINTER OLYMPICS
15. WORLD ATLAS
16. WORLD CUP USA '94

386, 2 Mb, VGA

CD 9.990

# Entra en tu CENTRO MAIL




## En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.

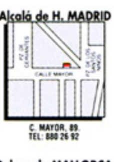
## ¡Ven a comprobarlo!

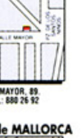


































**ALICANTE** – PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98

**ALMERIA** – AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43

**BADALONA** – CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97

**BADALONA** – C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76

**BARCELONA** – C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64

**BARCELONA** – CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

**BARCELONA** – C/ SANT CRIST, 51-57 TEL.: 296 69 23

**BILBAO** – PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73

**BURGOS** – AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

**BURGOS** – C.C. CAMINO DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17

**CORDOBA** – C. MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00

**FUENGIROLA** – AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00

**GIRONA** – JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29

**GRANADA** – MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54

**JAEN** – PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10

**LA CORUÑA** – DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11

**LAS PALMAS** – PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51

**MADRID** – Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

**MADRID** – CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79

**Alcalá de H. MADRID** – C. MAYOR, 89. TEL: 880 26 92

**Alcobendas MADRID** – C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87

**Móstoles MADRID** – PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15

**Torrejón MADRID** – AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24

**MANRESA** – ANGEL GUIMERA, 11 TEL: 872 10 94

**Palma de MALLORCA** – C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71

**Palma de MALLORCA** – C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL: 40 55 73

**MURCIA** – GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66

**PAMPLONA** – C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06

**SALAMANCA** – CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

**SANTIAGO DE C.** – C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88

**SEVILLA** – CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23

**Sta Cruz de TENERIFE** – SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54

**VALENCIA** – PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37

**VALLADOLID** – C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 22 18 28

**VIGO** – PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

**ZARAGOZA** – CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

**ZARAGOZA** – ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

# 902 17 18 19

**LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.**
**SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.**

TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

**POR SOLO 500 PTA.**

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

**ENVIO POR CORREO 300 PTA.**

CGW

**Recortar y enviar este cupón a:**
*Centro MAIL • Pº Sta. María de la Cabeza, 1 • 28045 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ..........................................
DIRECCION ..........................................
POBLACION ..........................................
C.P. .................. PROVINCIA ..........................
TELEFONO .................. Nº DE CLIENTE ..................

| PRODUCTOS | PRECIO |
|---|---|
| .................................... | ............ |
| .................................... | ............ |
| .................................... | ............ |
| .................................... | ............ |
| .................................... | ............ |
| .................................... | ............ |

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS

GASTOS ENVIO ............
TOTAL ............

# Top CGW



## TOP 5 AVENTURA / ROL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Full Throttle | ERBE |
| 2 | Simon the Sorcerer 2 | ERBE |
| 3 | Phantasmagoria | Coktel |
| 4 | Prisoner of Ice | ERBE |
| 5 | The Dig | ERBE |



## TOP 5 ACCION

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Dark Forces | ERBE |
| 2 | Brain Dead 13 | Arcadia |
| 3 | Fury 3 | Microsoft |
| 4 | Trauma | Friendware |
| 5 | Fade to Black | Electronic Arts |



## TOP 5 DEPORTES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | FIFA Soccer '96 | Electronic Arts |
| 2 | PC Fútbol 4.0 | Dynamic |
| 3 | Virtual Pool | Arcadia |
| 4 | Actua Soccer | Arcadia |
| 5 | Action Soccer | UBI Soft |

## TOP 5 SIMULADORES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Air Power | Proein |
| 2 | Apache Longbow | Proein |
| 3 | Flight Unlimited | ERBE |
| 4 | Werewolf vs Comanche | Electronic Arts |
| 5 | ACES The Complete Col. Edition | Coktel |



## TOP 5 ESTRATEGIA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Command & Conquer | Virgin IE |
| 2 | Sim Tower | ERBE |
| 3 | Zoop | CIC |
| 4 | 1944 | Proein |
| 5 | Alien Legacy | Coktel |

## TOP 50

| | Juego | Compañia | Tipo |
|---|---|---|---|
| 1 | Full Throttle | ERBE | AV/R. |
| 2 | Simon the Sorcerer 2 | ERBE | AV/R. |
| 3 | Fifa soccer 96 | Electronic Arts | DEP. |
| 4 | Dark Forces | ERBE | ACC. |
| 5 | Phantasmagoria | Coktel | AV/R. |
| 6 | Prisoner of Ice | ERBE | AV/R. |
| 7 | Brain dead 13 | ARCADIA | ACC. |
| 8 | Command & Conquer | VIRGIN | EST. |
| 9 | PC Futbol 4.0 | DINAMIC | DEP. |
| 10 | The Dig | ERBE | AV/R. |
| 11 | Sim Tower | ERBE | EST. |
| 12 | Fury3 | Microsoft | ACC. |
| 13 | Mundo Disco | Electronic Arts | AV/R. |
| 14 | Lost Eden | Virgin | AV/R. |
| 15 | Trauma | Friendware | ACC. |
| 16 | Fade to Black | Electronic Arts | ACC. |
| 17 | Screamer | Virgin | ACC. |
| 18 | Fatal Racing | Arcadia | ACC. |
| 19 | Zoop | CIC | EST. |
| 20 | Indy Car Racing II | Virgin | ACC. |
| 21 | Crusader: no remorse | Electronic Arts | ACC. |
| 22 | Doom II | ERBE | ACC. |
| 23 | Tilt | Virgin | ACC. |
| 24 | Mech Warrior II | Proein | ACC. |
| 25 | Air Power | Proein | SIM. |
| 26 | King´s Quest VII | Coktel | AV/R. |
| 27 | Myst | Electronic Arts | AV/R. |
| 28 | Werewolf vs Comanche | Electronic Arts | SIM. |
| 29 | 1944 | Proein | EST. |
| 30 | The Hive | Arcadia | ACC. |
| 31 | Heroes of Might & Magic | Proein | AV/R. |
| 32 | Loadstar | BMG | ACC. |
| 33 | Virtual Pool | Arcadia | DEP. |
| 34 | Alien Odyssey | Philips | ACC. |
| 35 | Wing Commander IV | Electronic Arts | ACC. |
| 36 | Burn Cycle | Philips | AV/R. |
| 37 | Alone In The Dark III | ERBE | AV/R. |
| 38 | Tie Fighter | ERBE | ACC. |
| 39 | Terminal Velocity | Friendware | ACC. |
| 40 | Witchaven | Proein | ACC. |
| 41 | Speed Haste | Friendware | ACC. |
| 42 | D! Zone | Friendware | ACC. |
| 43 | Bermuda Syndrome | BMG | ACC. |
| 44 | Wetlands | Proein | ACC. |
| 45 | Rebel Asault II | ERBE | ACC. |
| 46 | Alien Legacy | Coktel | EST. |
| 47 | Are You Afraid... | CIC | AV/R. |
| 48 | Rayman | UBI SOFT | ACC. |
| 49 | Actua Soccer | Arcadia | DEP. |
| 50 | Warcraft I | Arcadia | EST. |

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia